LOGiN DISK&BOOKシリーズ

PC-9801でオリジナルゲームキャラクターを作ろう！

キャラクターツクール98

RPGツクール Dante98対応

プログラム
ペガサスジャパン

3.5+5インチ
ディスクつき

編集
ログインソフト編集部

アスキー出版局

LOGiN DISK&BOOKシリーズ
キャラクターツクール98

●『RPGツクール Dante98』や『ダンジョンRPGツクール だんだんダンジョン』で使用できるゲームキャラクターが作れます。
●『お絵描きツール』、『マルチペイント』、『アートマスターコア』、『Z's STAFF KID98』などのグラフィックツールで作成したデータを、そのまま読み込んでエディットすることができます。
●『RPGツクール Dante98』で使えるサンプルデータ（敵キャラ、マップキャラ、主人公キャラ各2セット）がついています。

■本書に添付したソフトウェアを利用するには次の機材およびソフトウェアが必要です。

●PC-9801、PC-9821シリーズのパソコン（UV/VM以降、FELLOW、MULTi、MATEを含む）
・NEC製PC-9801シリーズのパソコンのうち、PC-9801初期型/E/F/M/U、およびPC-98XA/LT/HAでは利用できません。また、PC-9801XL/XL2/RL/PC-H98では、ノーマルグラフィックモードでのみ利用可能です。なお、PC-9801VMには、アナログ16色グラフィックボードが必要になります。
・EPSON製PC-286/386/486シリーズのパソコンでも利用可能です。
・16色表示が可能なカラー液晶搭載のノートパソコンでも利用可能です。
・8階調液晶ディスプレーを装備している、ノートパソコンでも利用可能です。ただし、マウスカーソルが見にくくなったり、タイルパターンが識別しにくくなるなど、操作に支障が出る場合があります。

●PC-9801シリーズ用バスマウス
・キーボードでは操作することはできませんので、必ずPC-9801用バスマウスを用意してください。

●日本語MS-DOS
・NEC製MS-DOSバージョン3.1、3.3A、3.3B、3.3C、3.3D、5.0、5.0A、5.0A-Hのいずれかか、EPSON製MS-DOSのバージョン3.1、3.3、5.0が必要です。

定価4,800円（本体4,660円）

9784756108531

1913055048004

ISBN4-7561-0853-9 C3055 P4800E

●簡単な操作で、動きを確認しながらキャラクターを作成できます。

●ZIM、MAG、ARVなど、多くのグラフィック形式に対応しています。

●RPGツクールDante98で、すぐに使える絵が2セット分付いています。

LOGIN
DISK&BOOK
3.5+5インチディスクつき
キャラクターツクール98
PC-9801でオリジナルゲームキャラクターを作ろう
ASCII
ディスク&ブック

プログラム ペガサスジャパン

平成元年3月設立。代表作は『チェック・シックス』、『ラウンド・ウォーリア』、『チェック・シックス2』。3次元ポリゴンはお手のものだ。

LOGiN DISK&BOOKシリーズ

PC-9801でオリジナルゲームキャラクターを作ろう！

キャラクターツクール98

RPGツクール Dante98対応

プログラム
ペガサスジャパン

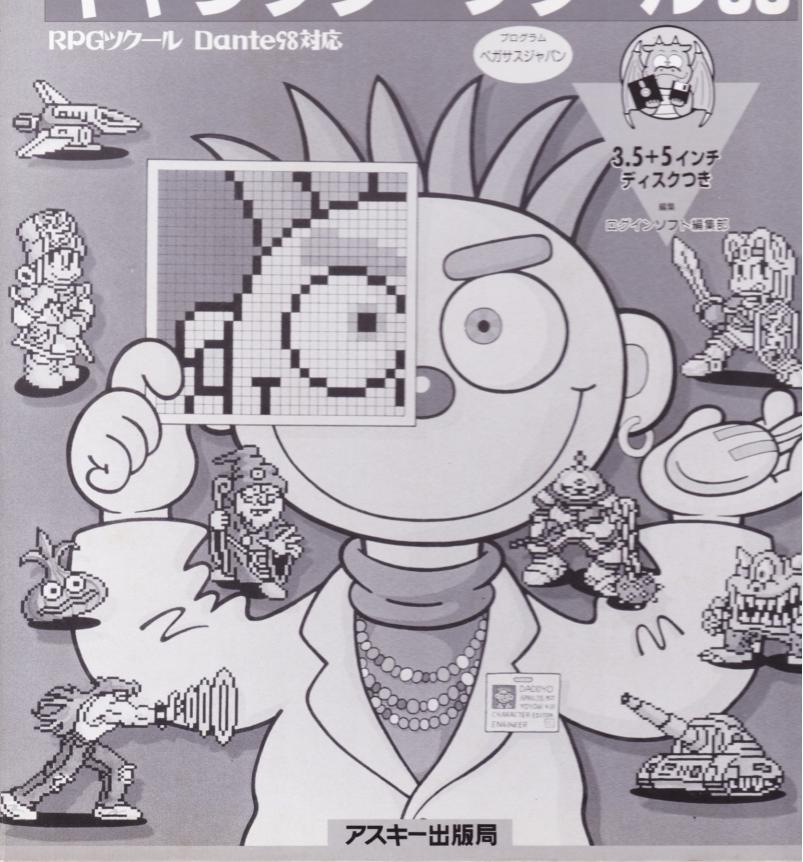
3.5+5インチ
ディスクつき

編集
ログインソフト編集部

アスキー出版局

キャラクターツクール98

CONTENTS

アスキー出版局

キャラクターツクール98

オリジナルのキャラクターで独創ゲームを作ろう

ツクールシリーズにゲーム作りに便利なツールがまたひとつ登場です。
自分だけのオリジナルキャラクターを自由自在に描ける、動かせる!
簡単、お手軽、多機能の3拍子をそろえた『キャラクターツクール98』の全体像を紹介します。

自分の描いたキャラでオリジナリティーを出す

『自分だけのゲームを作ってみたい!』ゲームが好きな人なら、誰でも一度はそう願ったことがあるのではないでしょうか。こんな主人公が冒険をするゲームを、こんな戦略を駆使するゲームを、こんなアクションをするゲームを……。自分の作り出したキャラクターが縦横無尽に活躍する場面を思い描いたことがあると思います。しかし、一口にゲームを制作するといっても、なみたいていのことではできません。企画、プログラム、音楽、グラフィックと、それなりの技術や専門知識が結集して、初めてひとつの作品ができあがるのです。ゲーム制作に情熱をもちながらも、どこから手を着けていいのかわからずにあきらめてしまう人も少なくないと思います。

では、アマチュアにはゲームを作ることは無理なのでしょうか。そんなことはありません。ログインDISK&BOOKシリーズには〝ゲームコンストラクションツール〞という便利なソフトがあるのです。RPG、アドベンチャー、シューティングと、それぞれのジャンルごとに用意されているそれらのツールは、本来ゲーム制作者がしなければならない作業を肩代わりしてくれます。つまり、プログラムや音楽といった、専門的な知識や技術のない人でも、気軽にゲーム作りを経験できるのです。

そのひとつ『RPGツクール Dante98』は、フィールド型のRPGを作ることができるもので、キャラクターやマップなどのグラフィック、BGMや効果音など、およそRPGに必要と思われるあらゆる要素を備えており、ユーザーはシナリオやアイデアを用意するだけで、自分だけのオリジナルRPGが作れてしまうのです。

それでは、ゲームのオリジナリティーについてもう少し考えてみましょう。すべてにDante98のデータを使って作ったゲームも、確かにオリジナルゲームなのですが、なにか物足りないと感じる人、さらにオリジナリティーを追求したい人はどうすればいいのでしょう。そう、グラフィックをオリジナルにするのです。Dante98に収められ

カンタン操作

⬆文字入力以外のほとんどの作業を、マウスによる快適な操作で行なうことができます。アイコンで機能を選ぶだけで、カンタン描画が楽しめます。

ウガー

ワーイ

まだ～？

キャラクターツクール98の全体像

たゲーム制作のための要素は、主人公キャラのグラフィックだけでも、戦士タイプ、魔法使いタイプ、また、モンスターや動物まで、実に多様です。通常、ゲームを作る場合、ユーザーは自分のシナリオにあったキャラをそのなかから選んで使用します。用意されたグラフィックと、自分の頭のなかにあるキャラクターのイメージとがぴったりあっている場合はなんの問題もないでしょう。しかし、なかなかそうはいかないものです。多くは、自分のイメージにもっとも近いものを選んであてはめる、ということになるのではないでしょうか。

「ほんとは大人っぽい主人公にしたいんだけど……」、「ほんとは魔法使いは男にしたかったんだけど……」、「誰も思いつかなかったような奇抜なキャラクターを登場させたかったけど……」。そんなとき、あきらめたり妥協したり、せっかく考えたシナリオを変更したりするのは、とてももったいない話です。用意されたグラフィックのなかにイメージどおりのものがなかったら、自分で作ってしまえばいいのです。オリジナルのシナリオをオリジナルのキャラクターが演じる……、なんとも楽しそうなゲームになると思いませんか？『キャラクターツクール98』を使って、オリジナルのキャラクター作りに挑戦してください。

Dante98完全対応!

⬆作ったキャラクターは、そのまま『Dante98』に読み込み、ゲーム上で動かすことができます。

⬆Dante98に収められているグラフィックの一部です。このなかから好きなものを選んで使うことができます。

Dante98とは？

DISK&BOOKシリーズから発売されている『RPGツクール Dante98』は、手軽にRPGが作れるツールです。豊富に用意されたグラフィックを選択し、マップをお絵描き感覚で制作して、メニューに従ってイベントを設定するだけで、RPGを制作することができます。『キャラクターツクール98』で作ったキャラやマップは、そのままDante98で使用できます。

もっと知りたい人は次のページへ GO!

キャラクターツクール98は ゲームキャラクターを創作する専用ツールだ

同じようにパソコンで絵を描くためのソフト、〝グラフィックツール〟と『キャラクターツクール98』は、どこに違いがあるのでしょうか。

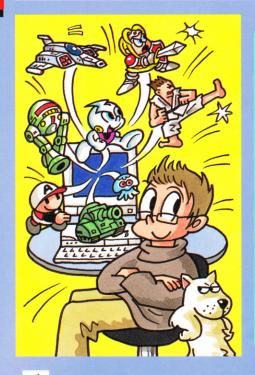
『キャラクターツクール98』は、その名のとおり、ゲームキャラクターを作るためのツールです。では、それは一体どんなもので、どう使えばいいのでしょうか。使いこなすための予備知識として、おおまかな全体像をつかんでおきましょう。

右下の写真は、『キャラクターツクール98』のメイン画面です。なにやら見たことのあるアイコンがならんでいると思った人も多いと思います。ペンの形のアイコンやハケの形のアイコン、LUPE(虫メガネ)という文字が見えるアイコンもあります。また、画面右側にならんだ、さまざまな色や模様のタイルも、おなじみの人が多いでしょう。キャラクターツクール98は、グラフィックツールと呼ばれるソフトと非常によく似た特徴や操作性を備えています。右下の画面写真を見て「おや？」と思ったのは、そういったグラフィックツールを使ったことのある人ではないでしょうか。

それでは、キャラクターツクール98の特性を理解するために、ここで、グラフィックツール自体についてと、一見して似ている二者の違いを説明しておきましょう。

コンピューターのディスプレーを１枚の紙やキャンバスに、マウスをエンピツや絵筆に見立てて絵を描くソフト、それがグラフィックツールです。お絵描きソフト、2Dペイントツールなどとも呼ばれます。アナログRGBパレットの設定により、好きな色を作り出すことができ、ペン先も、太さの違うもの数種を初め、なかにはブラシや毛筆などの効果の出せるものまでそろっているソフトもあります。円やだ円なども簡単に描くことができ、拡大・縮小、反転など、便利な機能が用意されています。

一方、キャラクターツクール98のほうはどうでしょう。こちらにも、太さの異なる３種類のペン先や、アナログRGBパレットによる色の合成、３段階の拡大モード、上下左右反転、コピーや回転と、グラフィックツールとしての基本的な機能はすべて備

⬆キャラクターツクール98のメイン画面です。ふたつの大きな画面と、いくつもならんだアイコンが特徴です。

えられています。しかし、明らかに違うのは、ソフトの使用目的です。キャラクターツクール98は、ドット絵と呼ばれるゲームのキャラクターを描くための専用グラフィックツールなのです(ドット絵については、8ページから詳しく解説しています)。いいかえれば、なじみの深いグラフィックツールの使用感を採用することで、キャラクター制作をより手軽なものにしています。ゲームキャラクター作りに初めて挑戦する人も多いでしょう。そんな人が、操作感覚という最初の段階でつまずくことのないように設計されているのです。

では、キャラクターツクール98には、グラフィックツールとは違うどんな機能や特徴が備わっているのでしょうか。また、使用することで、ドット絵を描くのにどんな利点があるのでしょうか。

まず、もっとも大きな特徴としては、前ページにあるように、Dante98に完全対応しているという点です。32×32ドットのDante98仕様のキャラクターを描くのに便利になっており、作ったキャラクターはそのままDante98で使用することができます。また、ハードディスクにインストールすれば、キャラクターツクール98終了後、直接Dante98を立ち上げることもできます(詳しくは、24ページからの説明を読んでください)。このように、キャラクターツクール98はDante98と組み合わせることによって、実力を120%発揮できるといえます。

また、ゲームキャラクターを作るという、特殊な用途のための専用ツールであるキャラクターツクール98には、通常のグラフィックツールにはない、独特な機能も用意されています。たとえば、アニメーション機能です。ゲームに使うキャラクターですから、動かないことには話になりません。主人公などの人物キャラがRPGのフィールド上を歩くためには、1体につき前後左右それぞれ2パターン、計8枚のグラフィックが必要です。より〝らしく〟動かすには、ひんぱんに8枚のパターンのつながりを確認することが肝心です。アニメーション機能を使い、常にキャラクターの動きをチェックしながら作業を進めることができます。この機能のないグラフィックツールを使った場合、わざわざDante98に読み込んで動きをチェックしなければならないのです。

一見同じように見える2種類のツール。どちらもパソコンで絵を描くためのツールですが、その違いがわかってもらえたと思います。広い意味では、キャラクターツクール98もグラフィックツールの仲間です。しかし、通常のグラフィックツール(お絵描きソフト、ペイントツールと呼ばれるもの)が汎用タイプだとすれば、キャラクターツクール98は、キャラクター作りのスペシャリスト、ドット絵を描くためのエキスパートなのです。自分のイメージをダイレクトにドット絵に反映させるには、なるべく、ドットを打つ以外の作業にわずらわされないことが大切です。そのためには、簡単、快適な操作環境と便利な機能を備えた専用ツールを使うべきです。ラケットを持ってバッターボックスに立つようなことにならないために、ぜひともキャラクターツクール98を理解し、使いこなしてください。このツールを使いこなせるようになったとき、あなたはキャラクター作りのプロフェッショナルになっていることでしょう。

グラフィックツールの例

⬆機能は『キャラクターツクール98』と似ていますが、画面全体に絵を描くことができます。この写真はDISK&BOOK『お絵描きツール』のものです。

こんな人にキャラクターツクール98を使ってほしい

誰にでもカンタン手軽にキャラクター作りが楽しめる『キャラクターツクール98』ですが、実力を発揮するにはこんな使い方もあります。

完全オリジナルバリバリ派

すでにオリジナルゲーム作りを経験済みの人、さらには市販のゲーム制作ツールなどを使わないで、プログラムからすべて自分でやってしまうという強者も、きっと多いのではないでしょうか。そんな、完全オリジナル派と呼んでいいくらいにゲーム作りの力量がある人なら、Dante98のキャラクターやマップを作るためだけに使うのはもったいない話です。そういう人にこそ、『キャラクターツクール98』と深いつき合いをしてほしいと思います。

ゲームシステムから自分で構築するのであれば、たとえば、128パターンまで登録できる、強力なアニメーション機能をフルに活用して、流れるようななめらかな動きのアクションゲームのキャラクターを作ったり、64×64ドットの豊かな表現力でアニメーションさせれば、スポーツゲームなどの、動きにリアルさを求められるキャラクターも作れるでしょう。アイテムを取るたびに、アーマーやサブウェポンで武装し、どんどん自機が変形するシューティングなどもいいかもしれません。このようにアイデアしだいで、あらゆるジャンルのゲーム制作に使えるのです。キャラクターツクール98は、完全オリジナル派の人にとっても、きっと頼もしいパートナーとなるでしょう。

↑16×16ドットから256×256ドットまでカバーするサイズは、あらゆるゲーム制作で十分な威力を発揮します。

↑128パターンまで登録できる強力なアニメーション機能は、目的により、さまざまな使い方をすることができるでしょう。

ツクール使いこなし派

『キャラクターツクール98』が完全対応しているゲーム制作ツール『Dante98』を使用してオリジナルゲームを作ろうとしている人……。そんなツクール使いこなし派の人が、もっともキャラクターツクール98のもつ機能や特徴の便利さを、実感することができるのではないでしょうか。すでにDante98を使ってゲーム制作を楽しんでいる人、さらなるオリジナリティーを追求している人、また、初めてゲームキャラクター作りに挑戦するという人にも、ツクール派が多いと思います。

Dante98を使うと、オリジナリティーが発揮できないのでは……と心配している人もいるかもしれません。しかし、Dante98を制作ツールに使ったとしても、キャラクターを初め、敵キャラやマップも自分で作れば、完全オリジナルのゲームに負けないオリジナリティーを出すことができますし、Dante98の機能が持っているをフルに使えば、さまざまな〝しかけ〟を作ることもできるのです。

また、キャラクターツクール98は、キャラクター作りの初心者から上級者までを幅広くフォローしています。本書添付のフロッピーには、見本として、さまざまなタイプのサンプルグラフィックが収められています。どれも、すぐにゲームに使用することもできるし、オリジナル作品を作る際の参考にすることもできます。初心者は、これらのサンプルグラフィックを自分なりに手直ししていくことで、気軽に、容易にゲームキャラクター作りに入っていけると思います。

上級者は快適な操作性と環境を十分に活用して自分なりの使い方を、初心者はサンプルデータをベースとした使い方を……。こんなふうにキャラクターツクール98はどんな人でも、買ったその日からゲームのキャラクター作りを楽しむことのできるツールなのです。

⬆Dante98の主人公キャラ設定画面。ここで、自分の作ったキャラに、特性や能力を設定できます。

これが「キャラクターツクール98」に収められた豊富なサンプルグラフィックです。キャラクター、マップ、敵キャラなど、どれも、すぐにでも『Dante98』に読み込み、ゲームに使用できるものばかりです。予備画面から呼び出し、拡大して見ることで、オリジナルキャラを描くときの参考としても役立ててください。(詳しくは24ページをご覧ください)。

Dot ドット絵指南

Rastafarian religio centric pride and u

ドット絵に初めてチャレンジされる方も多いと思います。ここでは、そんな人のためにドット絵の基本と、描き方をレクチャーします。

ドット絵って何？

パソコンのディスプレーに映し出されたグラフィックをよく見てみると、たくさんの〝小さな色の点〟が集まっていることがわかります。その小さな色の点がドットです。ドットとは、コンピューターのディスプレー上に色を表わす最小単位です。家庭用のテレビは240×200ドット、PC-9801シリーズでは640×400ドットの表示ができます。パソコンゲームも家庭用ゲーム機のゲームも、また、ゲームセンターのアーケードゲームも、コンピューターゲームのグラフィックはすべてドットの集合体なのです。

しかし、コンピューター上に表現されるすべてのグラフィックがドット絵と呼ばれるわけではありません。一般には、RPGのキャラクターやシューティングゲームの自機、シミュレーションゲームのユニットなど、ドットをひとつひとつ打って作られたグラフィックのことをドット絵といいます。どれも、32×32ドットとか、64×64ドットといった、小さなスペースのなかに描き込まれた絵である場合が多いようです。原画や写真をスキャナーで取り込んだグラフィックは、ドット絵と呼ばれません。

キャラクターツクール98では、特別な機器や専門知識のない人でも、気軽に簡単にドット絵を作ることができます。ここでは、ドット絵に関する基本的なことを、『RPGツクール Dante98』で使用するドット絵を例にとって指南していきます。

ドット絵の種類について

バックグラウンド

⬆おなじみのフィールドマップのパーツ。ゲーム画面の大部分を占める背景は、見やすく飽きないが原則。

まず、ドット絵は動くものと動かないものに大きく分けることができます。動かないものは、主にバックグラウンド(背景)に使用するドット絵で、マップパーツとかマップチップとか呼ばれる部品として使われます。これらを組み合わせて、草原や街や城などを作っていくのです。

動くものの代表は、主人公をはじめとする、キャラクターです。フィールド上を歩き

名作ドット

ドラゴンクエストI
■エニックス
■1986年

➡ファミコンの色数の制限のなかで、勇者のフォルムをよく表現している好作品。まさにドット絵の基本。

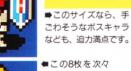
悪魔城ドラキュラ
■コナミ
■1993年

➡シリーズを重ねる人気作品。ドット絵の完成度に加え、ムチをふるう動きのなめらかさも話題になったもの。

コンピューターゲームが世に姿を現わして以来、実にさまざまなゲーム、それに伴ないグラフィックが、プレーヤーの目を楽しませてきました。それらのなかには、名作と呼ばれて親しまれたものや、グラフィ

回るキャラクターは、バックグラウンドと違って、1枚のドット絵だけでは用をなしません。前後左右それぞれふたつのパターンずつ、計8枚のドット絵を使用してアニメーションさせるのです。この、キャラクター描きこそが、ドット絵の王道ともいえるもので、32×32ドットという小さなスペースで、どこまでキャラクターの個性を表現できるかが腕の見せどころなのです。

もうひとつ、戦闘シーンに使用する敵キャラがあります。80×96ドットという大きなサイズで、迫力ある戦闘を演出します。このサイズになると、ドット絵というより、CGといったほうがいいかもしれません。

フィールドキャラ

⬅この8枚を次々に表示してキャラを歩かせます。どの方向から見ても同じキャラに見えること、スムーズにアニメすることが大切です。

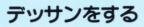
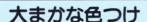
敵キャラ

➡このサイズなら、手ごわそうなボスキャラなども、迫力満点です。

作業の流れを知ろう

どんな仕事にも、効率的な作業手順があるように、ドット絵にもそれはあります。右の表が基本と思われる制作の流れです。これを見てもらうと、ドット絵も、その作業は、紙やキャンバスに描く絵とさほど変わらないことがわかります。

しかし、どんなものでも、絵を描く場合、その人なりの作業手順があります。まっ黒になるまで鉛筆で下書きをする人もいれば、簡単な構図を決めて、一気にキャンバスに絵の具を盛る人もいます。また、水墨画などのように、下書きやデッサンをほとんどしないような種類の絵もあり、一概にはいえない部分もありますが、特にドット絵入門者は、こういった順を追った作業を知っておくのは大切です。ドット絵の仕組みを理解するためにも、流れを大切にした作業を心がけるといいでしょう。

大まかな色つけ

影をつける

仕上げ

⬆効率よく作品をつくるためにも、基本を押さえるのは大切。なにごともここが上達の決め手になるのです。

point パレットについて

キャラクターツクール98では、PC-9801で表示できる16色を、好きな色に設定することができます。しかし、Dante98で使用する場合、キャラクターに使用する16色は、マップパーツと共用できる色を設定しなければいけません（ただし敵キャラは別のパレットを持っているので、その制約の限りではありません）。また、16色のうち1色は、必ず透明色に割り当てることも忘れないようにしましょう。

	値
R	15
G	9
B	1

⬆このRGBのバーを動かすことで、微妙な中間色も作ることができます。気に入った色が作れた時は、色辞書に登録しておきましょう。

一絵の数々

ックの枠を越えて、コンピューターゲーム全体のエポックメーキングとなったものも少なくありません。そういった、プロの手による名作グラフィックを数多く見ておくのは、決して無駄なことではないでしょう。

ファイナルファンタジーVI
■スクウェア
■1994年

➡群を抜いた美しいグラフィックは一見の価値あり。アートといっても過言ではないほどの描きこみかたです。

イース
■日本ファルコム
■1987年

➡緻密で繊細な色使いは、日本ファルコムのお家芸。16色のグラフィックのうまさは追随を許さない迫力がある。

実際にドット絵を描いてみる

さて、ドット絵に関するひととおりの基本が終わったところで、次はいよいよ実践編に入ります。とはいっても、格段に難しいことをするわけではありません。『キャラクターツクール98』を手にして初めてドット絵の世界に触れる人でも、描いてみたいイメージさえもっていれば、ドット絵は誰にでも描けるのです。

「いざ始めようとは思っても、なにから手をつけていいのかわからない」という人も多いでしょう。でも、大丈夫です。前ページで説明した、《イメージ画から仕上げまで》、という作業手順の流れにそって、ちょっとしたコツやテクニックを織り混ぜながら、ひとつひとつの過程を詳しく説明していきます。

ここで例として作成するのは、Dante98に対応した形式、16色で32×32ドットサイズの、RPG用オリジナル主人公キャラクター(正面向き)です。すべてのドット絵の基本でもあり、醍醐味でもあるフィールドキャラの描き方をしっかり理解して、自分のイメージとおりのグラフィックが描けるよう、経験を積んでください。

イメージを描く

パソコンに向かう前にしなければいけない作業、それが、イメージ画の作成です。どんなキャラクターを作るのかが決まっていなければ描き始めることはできませんし、何を描くかが決まっていても、頭のなかにあるイメージをそのまま作品にするのは、よほど慣れた人でもなかなか難しいものです。逆に、うまいドット絵を描く人ほど、イメージ画や資料を大切にします。

さて、このドット絵指南のページでは、イラストレーターの水玉螢之丞さんにキャラデザインをお願いしました。RPGの主人公にしてみたいキャラクターを、という依頼を受けて、水玉さんがイメージしたのが、〝お城勤めの庭師 エストラゴン〟です。オーバーオールを着て、手にはシャベルを持っているという水玉さんの自由な発想による、一風変わったキャラができ上がりました。イメージ画においては、この〝自由な発想〟が非常に大切です。ドット絵にするには難しいかな？　と考えず、思いついたことをどんどん取り入れていきます。絵を描くのが苦手という人は、写真などの資料をたくさん集めて、自分のイメージをより具体的な形で確認できるようにするといいでしょう。最近のゲームに多い、誕生日や血液型、生い立ちといった、細かい設定を決めるのもいいでしょう。大切なのは、キャラクターの性格づけをしっかりさせるということです。また、練習用として、アニメやマンガのキャラをドット絵化してみるというのも、非常に有効な上達方法です。

これが水玉氏の原画だ

⬆よく見ると、細かい指示やアイデアも書き込まれています。こうすることで性格づけもしっかりしてきます。また、ドットを打っているときも、イメージがふくらみやすいと思います。

point　イメージ画は設計図ではない!

ドット絵を描こうとするとき、イメージ画の代わりに、方眼紙などをドットに見立てて、設計図を書く人を見かけます。人物のドット絵の場合、2～3頭身までデフォルメしなければならないため、実作業の前にだいたいの〝アタリ〟をつけておきたい、というのがその理由でしょう。しかし、あまりおすすめはできません。設計図を描いてしまうと、自由な発想の妨げとなることがあるからです。ドットを打つ以前の段階から「これは無理そうだ」などと判断してしまっては、いい作品はできません。また、ドット絵は色と色のつながりが非常に大切です。設計図の上では、ディスプレーに映し出される色は絶対に表現できないのです。

以上のことからも、なぜ設計図ではなくて、イメージ画なのかがわかってもらえると思います。自分で絵を描くのが無理なら、得意な友だちに頼んでもかまいません。資料を集めるのもいいでしょう。大切なのは、頭のなかのイメージをダイレクトにドットに反映させるということです。

デッサンをする

オリジナルのイメージ画もでき上がり、いよいよキャラクターツクール98を立ち上げての作業に入ります。まず、することは、デッサンです。絵を趣味としている人なら当然に、また、そうでなくても学校の美術の時間に、先生からデッサンの重要性について習わなかった人はいないでしょう。確かに、平面でも立体でも、美術制作の際にもっとも基礎となるのがデッサンです。しかし、学校の授業のように難しく考えることはありません。ここでは、簡単に〝下書き〟と思ってもらってかまいません。

では、なぜデッサンが大事なのでしょう。ごく希に、なんの下書きもせず、いきなりキャラクターの目や髪からドットを打ち始める人がいます。いかにも手慣れていそうな印象は与えますが、決してすすめられる方法ではありません。試しに、下書きなしでドットを打ち始めてみるとわかりますが、スペースにキャラクターを描ききれなかったり、バランスの悪いデッサンの狂ったものになってしまうはずです。32×32ドットというサイズは、みなさんが考えてるより、ずっと小さいスペースなのです。そのなかに人物の全身を収めるのが、そう簡単なことではないことはわかると思います。まずはおおざっぱに〝アタリ〟をとり、それから全体のバランスを見ながら徐々に形を整えていく方が、結局は早くよいものを描くことができるのです。

下書きは納得のいくまで

1

⬇まずは、だいたいの輪郭を取ります。この時点では、かろうじて人物だと分かる程度でかまいません。

2

⬆輪郭の次は、おおまかな色をつけてみます。髪の毛や服がバランスのいい配色になるかをチェックします。

⬇手の小物にも少しはっきりしたフォルムを持たせ、目の位置を決めます。さらに細かい部分の色分けもします。

point 作業時のバックは緑がオススメ

キャラクターツクール98を立ち上げた状態では、作画画面のバックは黒になっています。そのまま描き始めてもいいのですが、ちょっと作画時のバックについても考えてみましょう。

フィールド上を歩き回るキャラクターは、人物以外の部分に透明色を使うことで、背景の上に重なっているように見せるのです。このため、完成したキャラが、どんな背景をバックにするかはわかりません。草原も歩けば、ダンジョンにも入ります。キャラを作るときには、ゲームでどう見えるかを考えて配色することが必要なのです。また、背景が黒の場合、ほかの色、特に黄色や赤が非常に鮮やかに見えます。よって作成中にはきれいに見えていたはずのキャラが、ゲーム上では目立たなくなってしまった、という事態を避けるためにも、作業時のバックは、ゲームになったときに、そのキャラが背景にしやすい色を置いておくのがいいでしょう。

⬆黒をバックにしているときには、こんなにきれいに見えていたキャラクターもゲームのなかでは……。

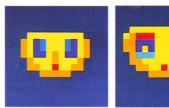
⬇背景の草原の色とキャラの色が似通っているため、せっかくの主人公も目立たなくなってしまっています。

ディテールを整える

イメージ画から始まったキャラクター作りも、ここまでくると、だんだん完成形が見えてきます。この後の作業はもう仕上げと考えてかまいません。プロポーションを整え、おおまかに色を塗り、動きのチェックをします。仕上げという作業は、オリジナリティーを確立させるためのものです。より自分らしく、よりドット絵らしく、よりキャラクターらしく見せるのが、ディテールを整える際の目的です。

職人芸ともいえそうなドット絵には、ドッターひとりひとりに仕上げの仕方があり、また、仕上げの仕方によってドッターの個性が出てくるのです。つまり、ここからの作業に《絶対》はないのです。とはいっても、より《らしく》みせるテクニックは存在します。ここで覚えたそれらのコツを、自分なりにもっと掘り下げるようにするとさらに深みとオリジナリティーの上がる作品ができあがるのです。

2頭身キャラは目が大切

どんな絵でも人物画の場合は、目がもっとも大切なパーツです。それは、2頭身のドット絵でも同じです。かわいいという認識は輪郭と目のバランスによる、という説もあるくらいです。ドット絵における目は、大切なうえに、非常に表現の難しいパーツでもあります。目と目の間隔が1ドット変わるだけでも、与える印象はまったく違ったものになるのです。下の例を参考に、いろいろな目の表現を試してみましょう。

⬆目の描き方の例。男、女、大人、子供と、キャラクターの性格によって使い分けるのもひとつの手です。

フチドリはするかしないか

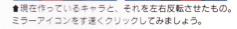
ゲームによって、キャラクターのまわりを黒や濃い色でフチドリしているものと、そうでないものがあります。同じキャラクターでも、フチドリによって印象がずいぶん変わる場合もあるのですが、これに関しては、どっちがいいとハッキリいえるものではありません。背景との兼ね合いや、好みに左右されるからです。ただ、色数が8色や16色の場合は、黒でフチドリを入れたほうが、ゲームに使用したときにきれいに見えると思います。フチドリをつけるのは、すべての作業が終わったあとで、最後につけるようにするといいでしょう。

➡同じキャラクターで、フチドリのある場合とない場合を比べると、フチありの方がクッキリした印象です。

光源にも気を配ろう

影のつけ方については、次のページで詳しく解説しますが、光源の方向について少し考えてみましょう。

市販されているゲームのなかにも、背景には光源が左上にあるのに、アップになったキャラの顔では逆の右上から光がきている、といったことがあります。そんな事態を防ぐためにも、光源は必ず、マップパーツや戦闘シーンの敵キャラと同じ方向になるようにしましょう。

では、光源はどこに置けばいいのでしょうか。特に決まりがあるわけではありませんが、左上に光源があるほうが、人間の目には落ち着いて見えるようです。

左右反転機能で動きをチェック

ゲームに使用するキャラですから、当然1枚のドット絵だけではすみません。歩かせるためには、1方向につき最低2枚の絵が必要です。左右の手足が前後逆になっているパターンを作らないといけません。しかし、正面向きと後ろ向きの場合は、アニメ機能を使わなくても、左右を反転させて見ることで、だいたいの動きをチェックすることができます。ちゃんと歩いているように見えるか、何度も何度も確認しましょう。このとき、キャラの手にはなにも持たせないほうが、うまくチェックできます。

⬆現在作っているキャラと、それを左右反転させたもの。ミラーアイコンをす速くクリックしてみましょう。

ドット絵は影が命!!

プロポーションも整い、色も決まりました。いよいよ最後の仕上げをします。前のページで説明した光源の位置に気をつけ、影とハイライト（光が当たって明かるい部分）をつけるのです。うまく影をつけられるかどうかで、作品の完成度もまるっきり違ったものになります。

影つけの最大の目的は〝立体感〟を表現することです。しかし、それだけではありません。ぬり絵のように、赤なら赤、青なら青と、ひとつの色をベタッと塗っただけでは、おもしろ味もなければ、いきいきしたキャラクターにもならず、配色によっては、背景に負けてしまうことだってあるのです。大げさにいえば、影つけこそが、ドット絵キャラに命を吹き込む作業だということもできます。自分で納得がいくまで、妥協することなく、いろいろな配色を試しながら、この最後の仕上げをクリアーし、完成をめざしてください。

アニメ影はドット絵では御法度？

影つけと聞いて、アニメの絵の影を思い浮かべた人も多いのではないでしょうか。アニメ（特に日本のセルアニメ）では、光の当たる部分に基本色を、影の部分には、同系色の暗い色を……と、きっちり塗り分けることで、明暗と立体感を表現します。これは、アニメーションという分野においては、動かしやすいとか、彩色方法にマッチしているなどの面からみて、非常に効果的な手法なのですが、ドット絵、特にサイズが小さい場合には、あまり影の効果を発揮しません。

⬇➡実際にはこんなに色数を使うことはできませんが、どちらのハニワがより立体的で、よりイキイキしているかは、見てのとおりです。

下にあるハニワの絵で比べてもらえばわかるとおり、アニメ影のほうは、立体感に乏しくなるばかりか、おもしろ味もなく、悪い言い方をすれば、手抜きのようにも見えてしまうのです。特殊な効果や演出を狙った場合以外は、アニメ的な影は使わない方が無難でしょう。

同系色以外の影

影の基本は、あくまで同系色のグラデーションなのですが、16色の場合、同系色は２～３色あればいいほうです。金髪でオレンジ色の服を着て黄色い花を持っている女の子、というキャラを作ろうと思っても、色数の制限から、同系色の影をつけるのは非常に難しくなります。そこで、グレーなどの中間色を影に使うという方法があります。上級者向けのテクニックなのですが、これをマスターすれば、より深い色合のキャラを描くことができるようになります。

⬇基本的な同系色の影をつけたキャラ。これはこれで立体感には申し分ない配色ですが、ここまで色数を使えない場合は……。

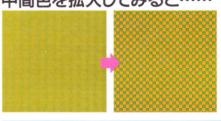
⬆影にグレーを多用した配色の例。色を節約できるだけでなく、深い味わいのあるキャラという印象を与えることもできます。

オリジナルキャラクターの完成だ

完成です。10ページにある原画と見比べてみてください。水玉さんのイメージを損ねることなく、ドット絵化されていることがわかると思います。

ドット絵は、みなさんが考えてるより、難しいものではありません。手順とコツさえつかめば、誰にでも楽しめます。自分の作ったキャラクターがゲームのなかで活躍するのは、本当に楽しいものです。自分の手で作り上げたオリジナルキャラクターが登場するオリジナルゲームを作るという、もうひとつのゲームの楽しみ方を、ぜひ、みなさんも味わってください。

タイルパターンをうまく使おう

今でこそ256色だとか、フルカラーだとかいった表示能力のあるマシンが普及していますが、ほんの10年前までは、まだ8色表示のマシンが一般的でした。そのころ、少ない色数で、より多くの色を表現するために編み出されたのが、タイルパターンによる中間色の作成です。規則的に1～3色をならべることにより、疑似的な混合色を作り出すのです。黒と白を市松模様にならべてグレーの代わりにする、といった具合で、これは、16色であっても、重宝するテクニックです。どうしても色が粗くなってしまうため、狭い範囲では使えませんが、たとえば、敵キャラなどの、大きめのドット絵を描く場合や、色数を制限しなければならないようなときは、十分使えます。

右に例として上げたのは、8色時代に使われていた、もっともベーシックなパターンのいくつかです。色やならびを変えて、自分なりのタイルパターンを工夫してみるのもいいでしょう。

中間色を拡大してみると……

どんな色になるか実験しよう

⬆マゼンタ(赤紫)とグリーンの市松模様。鮮やかな色どうしの組み合わせですが……。

⬆赤とマゼンタと黄色という、同系色の少し複雑な組み合わせ。色を変えてもおもしろいかも。

⬆変形の市松です。中間色というよりは、模様として使った方が効果が出るかもしれません。

ワンポイントテクニック集

ここからは、ドット絵を描いてみようと思っている人、ドット絵作成の基本をマスターした人、さらにドット絵の世界にどっぷりはまりこんでみたい人のための、〝覚えておいて損はないテクニック集〟です。

まず、ドット絵のもっとも重要なファクターのひとつである〝色彩と配色〟についての、少しだけ突っ込んだ解説と、見るからに楽しく、ゲームの演出を助けるドット絵のアニメーションの作成方法について伝授したいと思います。

ここにあるテクニックは、ドット絵を描くにあたって、絶対に必要、というものではありませんが、いつかは必ず役に立つ知識と、あらゆる場合に、さまざまな応用を効かせられる技です。前ページまでの基本編にとどまらず、よりよい作品を作るためにも、ぜひ、マスターしてください。

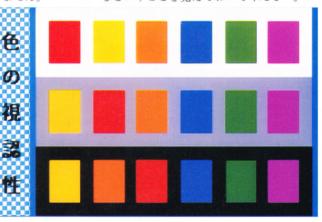
色についてもう少し勉強しておこう

⬅色には〝進出色〟と〝後退色〟があります。赤や黄色が進出色で、青や緑は後退色です。これらを組み合わせるとどういう効果が出るか、確認してみましょう。

色にはそれぞれ、さまざまな特性があります。また、配色により、同じ色でも違った見え方をする現象も起こります。色についてのごく基本的な知識をもっておくのも、決して無駄なことではありません。

右下の図版は、〝色の視認性〟を表わしたものです。視認性とは、色の目立ちやすさのことで、背景が白の場合は赤が、背景が黒の場合は白が、というふうに、左にある色ほど視認性が高くなります。その色が目立つかどうかは、背景との組み合わせによるということを覚えておいてください。

補色の効果を使って色を上げよう

➡パソコンで色を表示するときは、この三原色が元になります。〝色の三原色〟と違い、混ぜると明かるくなる特性があります。

上達すればこんなこともできちゃうのだ

せっかくアニメーション機能があるのに、ただ人を歩かせるだけじゃつまらないですよね。そこで、こんなアニメーションを考えてみました。ドット絵が上達したらぜひ実践してみてください。

ドット絵を使ったアニメーションで、ゲームを効果的に演出することができます。ここでは『RPGツクール Dante98』をゲーム制作ツールとして取り上げ、いくつかの演出パターンを紹介します。

まずはこれ、爆発です。Dante98のイベント命令には、キャラクターの方向を変える、というコマンドが用意されています。そこで、正面向きは通常の人物にし、左右と後ろ向きの位置には上のような爆発のパターンを置いたキャラクターを作ります。そして、イベントの発生条件を〝話す・調べるを実行〟にし、敵と遭遇、イベントの向きを(順次に)変える、イベントの一時消去、の順に命令を設定しておけば、主人公が話しかけると戦闘に突入し、その後、敵は爆発して消える、というような、凝った演出をすることができます。

キャラクターの方向を変えるというコマンドを使ったアニメは、爆発だけではなく、さまざまなパターンを作ることができます。たとえば〝変身〟です。〝調べる〟のコマンドを実行すると宝箱がモンスターになって襲ってきたり、上の写真のようにモンスターが変形したり……。はたまた、お姫様がキスをすると、カエルが王子様の姿に戻る、というロマンチックなお話にも使えれば、街に入ったとたん、人々が溶けて消えてしまう、なんていうホラーな演出もできるなど、数えればキリがありません。

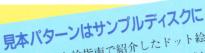
このような演出は、技術的にはさほど難しいものでもなく、そのわりに目をひく効果が大きいため、非常に有効なテクニックといえます。自分なりのオリジナルパターンを開発すれば、ドット絵としても、ゲームとしても、より深いものになります。

応用実例

イベント命令を設定していない限り、主人公以外のキャラクターが方向を変えることがない……、つまり、街の人などは、常に正面を向いて足踏みしているように見えてしまうというDante98の仕様を逆手にとって、背景の一部をアニメーションさせることも可能です。

まず、キャラクターの正面向きの2枚を利用して、動く背景のパターンを作ります。アニメーションさせたいマップの位置に、そのキャラクターをイベントとして配置します。あとは、移動タイプを《動かない》に設定しておけば、街の人が足踏みをするように、背景が2パターンの動きを繰り返すのです。流れる滝やグルグル回る渦巻、溶岩を吹き出す火山なども作れます。

⬆写真では動きを見せることができませんが、背景が動くと、特殊な場所という印象づけが簡単になります。

見本パターンはサンプルディスクに

このドット絵指南で紹介したドット絵は、サンプルディスクのなかに"DOT.ARV"というファイルネームで収録されています。実際に拡大してみたり、自分で手を加えてみるなどして、おおいに活用してください。

⬆これらの見本は、"DOT.ARV"というファイルをロードすることで、予備画面に呼び出すことができます。

キャラクターツクール98を使用するための準備

キャラクターツクール98を使用するには、インストール作業を行なう必要があります。デスクトップパソコン、ノートパソコン、ハードディスク付きパソコンではそれぞれ手順が違いますので注意してください。

最初にMS-DOSのシステム転送が必要

本書に付属しているインストールディスクは、そのままキャラクターツクール98を起動させることはできません（サンプルディスクはすぐに使用できます）。キャラクターツクール98を起動させるためには、まず、MS-DOSのシステムディスクを使って、インストールディスクにシステムの転送を行なわなければなりません。また、実際にキャラクターツクール98を起動させるときには、このインストールディスクのバックアップディスク（実作業の説明のところではインストールディスクとします）を使用します。バックアップするためにフォーマット済みの空きディスクを1枚用意してください。フォーマットの方法についてはMS-DOSのマニュアルを参照してください。

インストールの方法は、2ドライブ内蔵のデスクトップパソコン、1ドライブ内蔵のノートパソコン、そしてハードディスクを使用しているパソコンで、それぞれ異なります。特に、ハードディスクの場合は、バックアップディスクを必要としないため、空きディスクを用意する必要はありません。次のページからデスクトップパソコン、ノートパソコン、ハードディスクを使う場合の、それぞれのインストール方法を詳しく解説していきます。

デスクトップパソコンの場合は18ページ、ノートパソコンの場合は19ページ、ハードディスクの場合は20ページ、1ドライブのパソコンの場合は21ページへ進んで、それぞれの指示に従って作業を始めてください。

インストールに必要なシステム

パソコン本体

NEC製PC-9801シリーズ
（UV/VM以降、FELLOWを含む）
PC-9821シリーズ（MULTi、MATE）
EPSON製PC-286/386/486シリーズ

日本語MS-DOS

NEC製MS-DOSのバージョン3.1、3.3、3.3A、3.3B、3.3C、3.3D、5.0、5.0A、5.0A-H、EPSON製MS-DOSのバージョン3.1、3.3、5.0のいずれかが必要です。

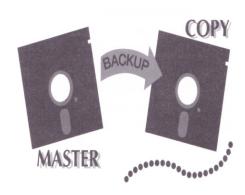
フォーマット済みの1枚の空きディスク

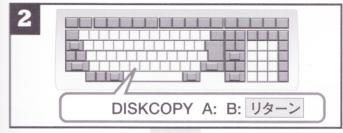
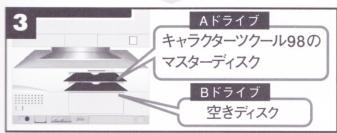
3.5インチまたは5インチの空きディスクが1枚必要になります。

まずはインストールディスクのバックアップをとろう

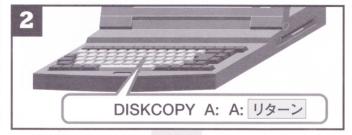
フロッピーディスクでキャラクターツクール98をお使いになろうとしている方は、本書に付属のインストールディスクに、直接MS-DOSのシステムを転送して使用することも可能です。しかし、フロッピーディスクベースで使用される場合は、万が一の事故にそなえて、インストールディスクのバックアップをとっておきましょう。

インストールディスクのバックアップを取るためには、まずフォーマット済みのディスクを1枚用意しなければなりません。すでにフォーマット済みのディスクを購入するか、MS-DOSのマニュアルを参照しながら空きディスクをフォーマットしてください。

フォーマット済みディスクが用意できたらバックアップ作業に入ります。まずMS-DOSのシステムディスク#1をフロッピーディスクに入れてパソコンを立ちあげます。メニュー画面やMS-DOSインストール画面、または"DOSシェル"画面が立ち上がった場合は、それらを終了させ、画面に"A>"と表示させてください。画面に"A>"と表示されたら、Bドライブに空きディスクを入れて(ノートパソコンはそのまま)、下図のようにコマンドを入力して作業を進めてください。バックアップ作業が終了したら、自分の環境にあったページに進んでインストール作業を始めましょう。

デスクトップパソコンの場合

Aドライブに MS-DOS のシステムディスク#1を入れ、パソコンの電源を入れます。メニューが表示されたら終了させ、画面に"A>"と表示させます。

"A>"という状態になったことを確認したらキーボードから上記のコマンドを入力してください。

マスターディスクをAドライブに、空きディスクをBドライブに入れて、リターンキーを押すと、ディスクコピーが始まります。

ノートパソコンの場合

設定メニューで、フロッピーディスクドライブがAで、起動ドライブになるように設定し、MS-DOSのシステムディスクを入れてパソコンを起動します。

フロッピーディスクドライブが間違いなくAドライブになっていることを確認したら、キーボードから、上記のコマンドを入力します。

表示されるメッセージに従ってディスクを交換し、ディスクのバックアップ作業を進めてください。

デスクトップパソコンでインストールする方法

17ページの"インストールディスクのバックアップをとろう"を読んで、キャラクターツクール98のインストールディスクのバックアップ作業が終わったら、バックアップしたインストールディスクにMS-DOSのシステムをインストールしましょう。

まず、MS-DOSのシステムディスク#1をドライブAに入れて電源を入れてください。メニュー画面やMS-DOSインストール画面、または"DOSシェル"画面が立ち上がった場合は、それらを終了させ、画面に"A>"と表示させてください。

次にキャラクターツクール98のインストールディスクをドライブBに入れてください。ディスクを入れて、下図の2番にあるように、キーボードから

B:[リターン]

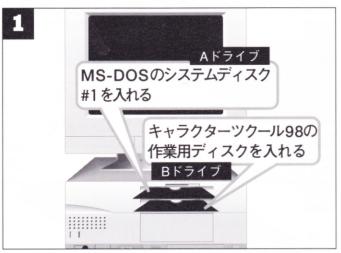
INSTALL[リターン]

と入力してください。するとインストールプログラムが起動し、インストールメニューが画面に表示されます。この画面のときに、カーソルキーでメニューのなかから"MS-DOSの組み込み"を選択して、リターンキーを押してください。

次のステップに進むと、まず最初にMS-DOSのシステムディスクの入っているドライブ名を聞いてきます。ここで、ドライブ"A"を選択し、リターンキーを押してください。次にインストールディスクの入っているドライブ"B"を選択しリターンキーを押してください。すると"準備ができたら何かキーを押してください"とメッセージが表示されます。このままインストール作業を続ける場合はリターンキーを、キャンセルする場合は、"ESC"キーを押してください。"ESC"キーを押すと、ひとつ前の段階のメニューまで戻ります。

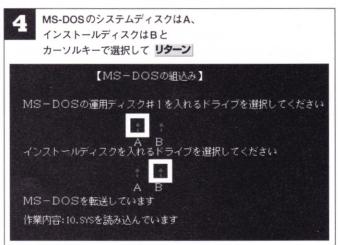
インストール作業が終了するとメニュー画面に戻りますので、カーソルをカーソルキーで"終了する"にあわせてリターンキーを押すと、MS-DOSの画面に戻ります。これでインストール作業は完了です。

1

2

3 メニューがでたら
MS-DOSの組み込みを選んで **リターン**

【システムセットアップ】

MS－DOSの組込み
ハードディスクへ組込む
終了する

4 MS-DOSのシステムディスクはA、
インストールディスクはBと
カーソルキーで選択して **リターン**

ノートパソコンでインストールする方法

17ページの"インストールディスクのバックアップをとろう"での作業が終わったら、このインストールディスクにMS-DOSのシステムをインストールします。

まず、HELPキーを押しながらパソコンの電源を入れて"98NOTEメニュー"を出します。一番上の[モード設定]を選択し、下図のように設定してください。ただしパソコンによっては設定の仕方が若干異なる場合があります。システム起動装置の指定は必ずフロッピーかフロッピー優先に設定してください。

次にMS-DOSのシステムディスク#1をフロッピーディスクドライブに入れて98NOTEメニューを終了させます。すると、MS-DOSが起動します。メニュー画面やMS-DOSインストール画面、または"DOSシェル"画面が立ち上がった場合は、それらを終了させ、画面に"A>"と表示させてください。表示させたらMS-DOSのシステムディスク#1を抜いてインストールディスクをドライブに入れて

INSTALL[リターン]

と入力してください。するとメニューが表示されますので、カーソルキーで"ハードディスクへ組み込む"を選びリターンキーを押してください。

次に、メニューに従いながらMS-DOSのシステムディスクとインストールディスクを入れるドライブを指定します。ノートパソコンでインストールを行なう場合は、両方ともドライブ"A"を選択してください。

インストールディスクのドライブの設定を決めてリターンキーを押すと、"MS-DOSのシステムディスク#1をドライブAに入れてください"というメッセージがでます。インストールディスクを取り出し、MS-DOSのシステムディスク#1と入れ替えて、リターンキーを押してください。すると、ディスクからMS-DOSのシステムを読みにいきます。システムを読み終わると"インストールディスクをドライブAに入れてください"というメッセージがでます。MS-DOSのシステムディスク#1を取り出し、インストールディスクを入れてリターンキーを押してください。すると、MS-DOSのシステムがインストールディスクに転送されます。転送が終わったら、なにかキーを押して、メインメニューに戻り、カーソルキーで"終了する"を選んでください。これでインストール作業の完了です。

1 モードの設定

PC-9801N	
RAMドライブの使用	する
起動装置の指定	FD
第一ドライブの指定	FD
RAMドライブプロテクト	しない

PC-9801NS/E/T/R	
RAMドライブの使用	する
起動装置の指定Ⅰ	標準
起動装置の指定Ⅱ	FD
第一ドライブの指定	FD
RAMドライブプロテクト	しない

2 【MS-DOSの組込み】を選んで リターン

【システムセットアップ】

MS−DOSの組込み
ハードディスクへ組込む
終了する

3 MS-DOSのシステムディスク、インストールディスクともにAドライブを選択

【MS−DOSの組込み】

MS−DOSの運用ディスク＃1を入れるドライブを選択してください
A B
インストールディスクを入れるドライブを選択してください
A B
MS−DOSを転送しています
作業内容：IO.SYSを読み込んでいます

4 終了を選択して リターン

【システムセットアップ】

MS−DOSの組込み
ハードディスクへ組込む
終了する

ハードディスクにインストールする方法

MS-DOSのインストールの方法

ここではハードディスクへインストールする方法を説明します。ただしハードディスクにインストールする場合は、次の点に注意してください。まず、ハードディスクの空き容量です。1メガバイト以上の空き容量を確保してください。次にメモリー容量です。キャラクターツクール98は380キロバイト以上のメモリーを必要とします。フロントエンドプロセッサーを初め、数多くのデバイスドライバーを登録している場合、起動しない場合があります。起動しなかった場合は、いくつかのデバイスドライバーをはずして、再起動してください。

では、インストール作業の説明に入ります。ここでは一例としてハードディスクがドライブA、続いてフロッピードライブがB、Cと続いている場合について説明します。

まずハードディスクからパソコンを起動し、ドライブBにインストールディスクを入れてください。"A>"という画面がでたら

B:[リターン]

INSTALL[リターン]

と入力してください。するとインストールメニューが画面に表示されます。カーソルキーで"ハードディスクへ組み込む"を選択してリターンキーを押してください。すると"組み込みを行なうサブディレクトリーを選択してください"というメッセージが表示されます。すでにDante98をお持ちでインストール済みの方は"RPGCONST"を、持っていない、またはまだインストールしていない方は"CEDIT"を選択してください。

準備が整ったら組み込み先のハードディスク（ドライブA）と、インストールディスクの入っているドライブ（ドライブB）を選択してください。リターンキーを押すと、キャラクターツクール98のインストールを開始します。

インストール作業が終了したのち、どれかひとつキーを押すとメインメニューに戻ります。ここで"終了する"を選択してインストール作業を終了してください。

1

ハードディスクからパソコンを起動する

2

3

4

カーソルキーで
【ハードディスクへ組み込む】
を選択し リターン

【システムセットアップ】

MS－DOSの組込み
ハードディスクへ組込む
終了する

5

RPGツクールDante98がすでにインストールされている場合は【RPGCONST】
されていない場合は【CEDIT】をカーソルキーで選んで リターン

【ハードディスクへ組込む】

組み込みを行うサブディレクトリーを選択してください

RPGCONST
CEDIT

6

組み込み先のドライブはAドライブを選択、
インストールディスクを入れるドライブは
"B"を選択してください

【ハードディスクへ組込む】

組み込み先のドライブを選択してください

A

インストールディスクを入れるドライブを選択してください

B C

7

カーソルキーで
【終了する】を選択して リターン

【システムセットアップ】

MS－DOSの組込み
ハードディスクへ組込む
終了する

1ドライブのデスクトップパソコンでインストールする場合

お手持ちのパソコンが1ドライブでも、フロッピーディスクやハードディスクにインストールすることができます。ここではハードディスクにインストールする場合についてのみ説明します。フロッピーディスクにインストールする場合は"ノートパソコンでインストールする場合"を参考にインストール作業を行なってください。

まず、ハードディスクからパソコンを起動し"A>"という状態にしてください。Windowsをお使いのかたは、いったんWindowsを終了してからインストール作業を行なってください。"MS-DOSプロンプト"から行なうと、システムが止まる可能性があります。

準備が整ったら、キャラクターツクール98のインストールディスクをフロッピーディスクドライブに入れてください。そして、そのドライブがBドライブなら

B:[リターン]

Cドライブなら

C:[リターン]

と入力し、そのあとすぐに

INSTALL[リターン]

と入力してください。するとインストールメニューが表示されます。続いてカーソルキーで"ハードディスクへ組み込む"を選択してリターンキーを押してください。すると"組み込みを行なうサブディレクトリーを選択してください"というメッセージが表示されます。すでにDante98をお持ちの方は"RPGCONST"、持っていない方は"CEDIT"というディレクトリーを選択してください。

次に組み込み先のハードディスク(ドライブA)と、インストールディスクの入っているドライブ(ドライブB)を選択して、リターンキーを押すと、キャラクターツクール98のインストールを開始します。

インストール作業が終了したのち、どれかひとつキーを押すとメインメニューに戻ります。ここで"終了する"を選択してインストール作業を終了してください。

1

ハードディスクからパソコンを起動する

2

3

4

カーソルキーで
【ハードディスクへ組み込む】
を選択し **リターン**

【システムセットアップ】

MS－DOSの組込み
ハードディスクへ組込む
終了する

5

RPGツクールDante98がすでにインストールされている場合は【RPGCONST】
されていない場合は【CEDIT】をカーソルキーで選んで **リターン**

【ハードディスクへ組込む】

組み込みを行うサブディレクトリーを選択してください

RPGCONST
CEDIT

6

組み込み先のドライブはAドライブを選択、
インストールディスクを入れるドライブは
"B"を選択してください

【ハードディスクへ組込む】

組み込み先のドライブを選択してください

A

インストールディスクを入れるドライブを選択してください

B C

7

カーソルキーで
【終了する】を選択して **リターン**

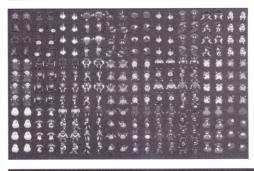
【システムセットアップ】

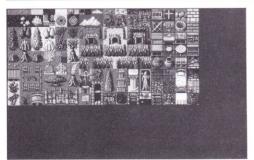
MS－DOSの組込み
ハードディスクへ組込む
終了する

MS-DOSのインストールの方法

サンプルデータ内容紹介

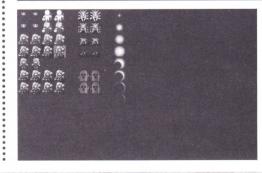
キャラクターツクール98に付属しているサンプルディスクには、Dante98用が11種類、ドット絵指南用が1種類、計12種類のサンプルグラフィックのファイルが入っています。これらのデータは、以下のファイル名でディスクに入っています。

フィールドキャラ用データ —— キャラクター01～05.ARV

フィールドキャラ用のデータです。ファンタジーRPGタイプのデータは"キャラクター01～キャラクター03"、コミカルタイプのデータは"キャラクター04～05"に入っています。

マップパーツデータ —— マップ01～02.ARV

マップは2種類あり、ひとつは少し落ち着いた感じの絵柄、もうひとつはポップな感じのマップパーツになっています。作るゲームの内容によって使いわけてください。

敵キャラ用データ —— テキキャラ01～04.ARV

"テキキャラ01～02"にはファンタジーRPGタイプが、"テキキャラ03～04"には怪人タイプの敵キャラが入っています。Dante98に標準で付いているキャラに絵柄を合わせたい場合は、"テキキャラ01～02"がオススメです。

ドット絵指南用データ —— DOT.ARV

本誌記事、"ドット絵指南"で作成したサンプルデータです。これを見ながらドット絵指南を読んでいただけると、ドット絵をより深く理解することができます。

キャラクターツクール98をインストールしたあとに、RPGツクール Dante98をインストールする場合は

キャラクターツクール98をハードディスクにインストールしたあとに、『RPGツクール Dante98』を同じハードディスクにインストールしようとすると、"ディレクトリーが作成できませんでした"というメッセージが表示され、うまくインストールできない場合があります。これは、キャラクターツクール98を"RPGCONST"というディレクトリーに先にインストールしてしまった場合に起こります。このような事態に陥ってしまった場合は、いったん"RPGCONST"のなかにあるすべてのファイル、およびディレクトリーを削除してからインストールしなおしてください。

完全に削除できたら、先にDante98からインストールし、そのあとでキャラクターツクール98をインストールしてください。なお、この再インストールのときに、"CEDIT"ではなく、必ず"RPGCONST"というディレクトリーにキャラクターツクール98をインストールしてください。別々のディレクトリーにインストールしてしまうと、便利なメニューが使えなくなってしまいます。再インストールするときには、20ページの"ハードディスクへインストールする場合"を読みなおしてください。

RPGCONSTというディレクトリーがあると、Dante98がインストールできません。

Dante98をインストールしたあとにキャラクターツクール98をインストールしましょう。

キャラクターツクール98の基本操作方法

キャラクターツクール98はおもにマウスを使って操作します。ここではマウスのボタンの役割について説明します。基本的なことですから、しっかりマスターしておきましょう。

キャラクターツクール98はマウスを使ってゲーム用のドット絵を制作するツールです。操作方法は『Z's STAFF KID98』や『アートマスターコア』といった、一般的なグラフィックツールに大変よく似ています。ですから、これらのソフトをさわったことのある人ならば、すぐに各機能をマスターできると思います。

このようなソフトを、今までさわったこともなければ、見たこともなかった、という人はこのページからじっくりと読んで、基本操作をマスターしてください。

左クリック

描画中にひんぱんに使うのがこちらの左ボタンです。ドットを打つ作業はもちろん、使いたい機能を選択するときに使用します。また、コピーや拡大、縮小といった特殊な編集機能を使用するときに、範囲を決めたり、コピーする場所を決定したりするときにも使います。

右クリック

補助的な役割をするのがこちらの右ボタンです。選択した機能をキャンセルするのに使用します。このほかにスポイト機能が右ボタンにはあります。このスポイト機能というのは、描画画面から直接色を拾う機能です。わざわざパレットから色を選ばなくてもいいので、この機能を使いこなせば、作業効率がぐんとアップします。

キャラクターツクール98のメニューの使い方

キャラクターツクール98には、たいへん便利なメニューがついています。

キャラクターツクール98を起動すると、まず写真のようなメニューが表示されます。ここでマウスのカーソルを動かして、起動させたいプログラム名に合わせます。そこで左ボタンをクリックすると、そのプログラムが起動します。このメニューを使えば、わざわざMS-DOSのプロンプトに戻り、キーボードからコマンドを打たなくても、プログラムを起動することができます。ですから、キャラクターツクール98で作ったドット絵を、効率的にDante98に移すことができるのです。

ただし、このメニューでDante98を起動させるには次の条件があります。まずハードディスクにキャラクターツクール98がインストールされている必要があります。残念ですがフロッピーディスクからでは、メニューを使ってDante98を起動させることはできません。また、キャラクターツクール98とRPGツクールDante98が、ともに"RPGCONST"という同一ディレクトリー上にインストールされている必要があります。

Dante98

めんどうなコマンドを入れることなくDante98もこのように起動させることができます。

メニュー

起動したいプログラムの上にマウスカーソルを持っていき、クリックすると、そのプログラムが起動します。

キャラクターツクール98

キャラクターツクール98で作ったキャラクターを、すぐにDante98に移すことができます。

ここでは、キャラクターツクール98の各機能の簡単な説明や、画面構成について説明します。この記事を読みながら実際にキャラクターツクール98を操作してみましょう。

キャラクターツクール98を起動してみよう!

フロッピーディスクで起動する場合

フロッピーディスクのドライブに作業用ディスクを入れます。ドライブが2台以上接続されている場合は、必ずAドライブに作業用ディスクを入れてください。

パソコンの電源スイッチを押すだけで自動的にメニュー画面が立ち上がります。すでに電源が入っている場合は、リセットスイッチを押してください。

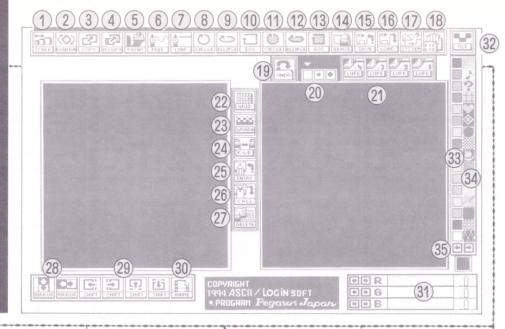
このようなメニュー画面が表示されたら、『キャラクターツクール98』と書かれたメニューボタンにマウスカーソルを合わせ、クリックすればスタートします。

ハードディスクで起動する場合

まず、カレントドライブをAドライブにします(画面に"A:>"と表示されている状態)。別のドライブになっている場合は"A:[リターン]"と入力します。

次に"CD RPGCONST [リターン]"とタイプしてディレクトリーを変更し、その後"CMENU [リターン]"と入力すればメインメニュー画面が立ち上がります。

このようなメニュー画面が表示されたら、『キャラクターツクール98』と書かれたメニューボタンにマウスカーソルを合わせ、クリックすればスタートします。

これがキャラクターツクール98の画面だ！

スケールアイコン 絵を部分的に拡大したり、縮小する場合に使用します。拡大・縮小は、左右どちらのウインドーでもできます。右ボタンを押すとキャンセルです。	**ローテーションアイコン** 絵を部分的に回転させる場合に使用します。回転は1度単位で指定でき、左右どちらのウインドーでも回転する場所を指定することができます。	**コピーアイコン** ウインドーのなかでのコピーを初め、予備画面から指定ウインドーへのコピー、ウインドーから予備画面へのコピーを行なう場合に使用します。	**重ね合わせセアイコン** 指定した絵のなかの任意の色だけを抜いて、ほかの絵と重ね合わせてコピーしたいときに使用します。基本的な操作はコピーアイコンと同じです。	**ペイントアイコン** 同じ色で囲まれた範囲を、選択された色またはタイルパターンで塗りつぶすときに使用します。右側の描画ウインドーでのみ使用することができます。
フリーペンアイコン マウスの動きにあわせて、線画を描くことができます。この機能は描画ウインドーのみで使えます。拡大して1点ずつドットを打つときにも使用します。	**ラインペンアイコン** 定規で引いたような正確な直線を描く場合に使用します。始点と終点を指定すれば自動的に2点を結びます。右側の描画ウインドーでのみ使用できます。	**サークルアイコン** コンパスを使ったような正確な円を描く場合に使用します。中心と半径を指定すれば自動的に円を描きます。右側のウインドーでのみ使用できます。	**だ円アイコン** だ円を描く場合に使用します。円の中心と長径か短径のどちらかを指定すれば自動的にだ円を描きます。右側の描画ウインドーでのみ使用できます。	**ボックスアイコン** 四角形を描く場合に使用します。対角線上に位置する2点を指定するだけで自動的に四角形が描けます。右側の描画ウインドーでのみ使用できます。
サークルフルアイコン 基本的な描画方法は、サークルアイコンとまったく同じです。円のなかを指定された色またはタイルパターンで塗りつぶしたい場合に使用します。	**だ円フルアイコン** 基本的な描画方法はだ円アイコンとまったく同じです。だ円のなかを指定された色またはタイルパターンで塗りつぶしたい場合に使用します。	**ボックスフルアイコン** ボックスアイコンと同じ操作方法で描画することができます。四角形のなかを指定された色またはタイルパターンで塗りつぶしたい場合に使用します。	**イレースアイコン** 描画ウインドーに描かれている絵を、すべて消去する場合に使用します。この機能を使用して、予備画面にある絵を消去することはできません。	**セーブアイコン** グラフィックデータや、アニメーションデータをディスクに保存するときに使用します。保存形式には"ARV"、"B1"、"ANM"があります。
ロードアイコン ディスクに保存してあるグラフィックデータ（ARV、MAGなど）やアニメーションデータ（ANM）を読み込んで、予備画面、またはメイン画面に表示します。	**システムアイコン** キャラクターツクール98の初期設定を行なう場合に使用します。マウスの移動量の設定、タイルの初期化、パレットの初期化を行なうことができます。	**終了アイコン** キャラクターツクール98を終了するときにクリックしてください。終了するとメニュー画面に戻ります。終了する前に、データの保存をお忘れなく。	**アンドゥアイコン** 作業中になにか失敗をしてしまったらこのアイコンをすかさずクリックしましょう。すると、失敗するひとつ前の操作の状態に絵を戻すことができます。	**ペン選択アイコン** ペンの太さを3種類から選べます。フリーペンやラインペン以外にも、円や四角形といったすべての描画系の機能で使用することができます。
ルーペアイコン 右側の描画ウインドーに表示する絵の大きさを可変させることができます。拡大率は4種類あり、左から4倍、3倍、2倍、等倍になります。	**グリッドアイコン** 1ドット単位のマス目表示（グリッド）の表示をオン/オフすることができます。ただしグリッドは、拡大率が4倍のときでしか使用することはできません。	**グラデーションアイコン** ふたつの色の中間色（グラデーション）を自動的に作成することができます。作成した中間色は、タイルパターンのひとつとして登録することができます。	**色変換アイコン** 任意の色を、指定した別の色に瞬時に入れ替えることができます。同じ姿をした色違いのキャラクターをたくさん作るときに大変便利な機能です。	**パレット登録アイコン** 作成中のグラフィックデータのパレットデータを登録する場合に使用します。登録したパレットは好きなときに呼び出して使用することができます。
パレット呼び出しアイコン すでに登録されているパレットデータを呼び出す場合に使用します。ただし呼び出すと作成中の絵のパレットも変わってしまうので注意しましょう。	**パレット削除アイコン** すでに登録されているパレットデータを、リストから削除する場合に使用します。一度削除すると元に戻すことはできませんので注意してください。	**ミラースイッチ** 指定されている絵を左右または上下に反転させます。フィールドキャラならこの機能を使うだけで2パターンのアニメーションを作ることができます。	**シフトスイッチ** 指定範囲内で、クリックするごとに絵を1ドットずつ移動させることができます。小さなキャラの微調整のときなどに威力を発揮する機能です。	**アニメーションアイコン** 複数の絵を登録して、連続アニメーションさせる機能です。Dante98用のフィールドキャラならカーソルキーを使ってゲーム中の動きをチェックできます。
色変更スイッチ パレットデータを作成するスイッチです。RGB方式で色を作ることができます。作った色はそのまま画面右側のパレットに反映されます。	**タイルアイコン** タイルパターンの新規作成・編集を行なえます。作成したタイルパターンは登録することもでき、パレットと同じような感覚で使用することができます。	**パレット** 使用可能な16色がここにならんでいます。ここにある使いたい色にマウスカーソル合わせてクリックすると、その色で描画することができます。	**タイル** タイルアイコンやグラデーションアイコンで作成し、登録したタイルパターンがここにならびます。パレットと同じような感覚で使用することができます。	**タイル変更スイッチ** タイルは112パターン登録できますが、一度に16種類しか表示できません。表示しきれていないタイルパターンはこのスイッチで切り替えて呼び出します。

まずはじめに画面の機能について覚えよう

● キャラクターツクール98を起動させると、最初に表示されるふたつの画面。まずこの画面の機能から覚えましょう。

キャラクターツクール98には、〝メイン画面〟と〝予備画面〟というふたつの画面があります。〝メイン画面〟とは、実際にキャラの編集作業を行なう画面のことで、キャラクターツクール98を立ち上げたとき、最初に現われる画面です。〝予備画面〟はメイン画面で作成したグラフィックデータを、1枚の絵として保存しておく画面です。いわば画像の倉庫みたいなものです。

さて、〝メイン画面〟を見て最初に目につくのが、左右に配置されたふたつの大きな正方形でしょう。向かって左側の正方形を〝指定ウインドー〟、右側を〝描画ウインドー〟と呼びます。ふたつとも大きさ、見た目はまったく同じなのですが、それぞれ役割と機能が違います。

両者の違いを簡単にいうと、まず〝描画ウインドー〟は、実際にマウスを使ってドット絵を描くためのウインドーです。対する〝指定ウインドー〟は、キャラの絵を本来のサイズで表示するウインドーです。

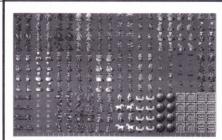
〝描画ウインドー〟は名前どおりの意味ですが、では〝指定ウインドー〟の〝指定〟とは何でしょうか？　それは〝描画ウインドー〟で絵を描く場所の〝指定〟です。ルーペアイコンで拡大率が等倍の場合、両方のウインドーは同じ表示内容になります。しかし〝×1〟以外であれば〝指定ウインドー〟のなかの、白いワク線で囲まれた範囲が〝描画ウインドー〟に拡大表示されます。〝描画ウインドー〟で絵の修正などを行なうと、変更内容はそのたびに〝指定ウインドー〟に反映されます。つまり〝描画ウインドー〟での細かい作業の結果を〝指定ウインドー〟で確認しながらの修正になるわけです。キャラの絵を描く作業はドット単位の細かい描画で、大きく表示された絵と実際の大きさの絵では、かなり感じが違ってきますので、こういったふたつの画面での表示が有効なのです。

また、予備画面とのデータのやりとりも〝指定ウインドー〟で行ないます。これについては右のページで詳しく説明しますので、そちらを参照してください。

☗キャラクターツクール98のメイン画面には〝指定ウインドー〟と〝描画ウインドー〟があります。

メイン画面

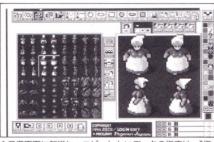
☗メイン画面では、グラフィックを描いたりアニメーションデータを作ってテストなどを行ないます。

予備画面

☗予備画面は、メインウインドーで作ったグラフィックデータを1枚の絵として保存しておく画面です。

実際の画面や指定をする画面

左側の画面が〝指定ウインドー〟で、その名のとおりさまざまな指定を行なうためのウインドーです。キャラの絵は常に実サイズで表示されます。

たとえば、すでにDante98で使われているキャラに変更を加えるような場合、まず、キャラのグラフィックデータを予備画面に読み込み、グラフィックの一部をこの〝指定ウインドー〟にコピーすることから始めます（コピーの方法については41ページで詳しく説明します）。また、〝指定ウインドー〟にコピーした部分のキャラの編集が終われば、今度はこのウインドーから予備画面にコピーを行ない、データをもどすことになります。そういう意味では〝指定ウインドー〟は、ちょうどキャラを編集する際の一時保管場所であり、作業台のようなものであるといえるでしょう。

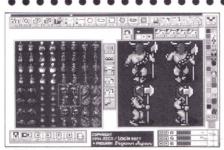
▲編集をしたい場所をワクで指定します。指定ウインドーで指定した場所は描画ウインドーに表示されます。

▲予備画面に転送し、コピーしたいデータの指定は、〝指定ウインドー〟で行ないます。

〝指定ウインドー〟には白いワク線が表示されていますが、このワク線が〝描画ウインドー〟で拡大表示される範囲ということになります。ワク線の大きさはルーペアイコンで指定する拡大率によって、等倍、２倍、３倍、４倍と４段階に変わります。ためしにサンプルのキャラクターを読み込んで、ルーペアイコンでいろいろ倍率を変えてみましょう。指定ウインドーのワクで囲った部分のキャラクターが右の画面いっぱいに表示されたと思います。このように指定ウインドーで拡大する場所を指定して、描画ウインドーでグラフィックに細かな修正を入れていくわけです。

絵を描くのはこっちの画面

描画、つまり絵を描くためのウインドーが〝描画ウインドー〟です。メイン画面に配置されたツールのうち、描画に関するもの（ペイントアイコン、フリーペンアイコン、ボックスアイコンなど）はこちらのウインドーでのみ使えます。

スケールアイコン、ローテーションアイコン、コピーアイコンは、両方のウインドーで使えます（コピーアイコンはメイン画面でのコピーに限ります）が、ドット単位の細かい部分の拡大・縮小、回転、コピーは〝描画ウインドー〟で行なうほうが、ミスもなく正確に行なえます。

また、ミラースイッチとシフトスイッチは、基本的にこちらのウインドーに対して処理を行ないます。たとえば左のミラースイッチをクリックすると、〝描画ウインドー〟に表示されているグラフィック全体が上下反転しますが、〝指定ウインドー〟のほうでは、白いワク線で囲まれた範囲の絵だけが反転します。〝指定ウインドー〟のほうでも説明しましたが、〝描画ウインドー〟のグラフィックはあくまでも〝指定ウインドー〟の一部分の拡大表示なのです。ですから描画ウインドーできれいにグラフィックが描けたように見えても、実際の大きさが表示されている指定ウインドーではなにかおかしいということが、ままあります。とくに32×32ドットというような小さなドット絵ではよくあることです。拡大して描くときは、指定ウインドーの表示を見ながら描くようにしましょう。

▲指定ウインドーで指定された場所を、任意の拡大率で表示して編集作業を行なうウインドーです。

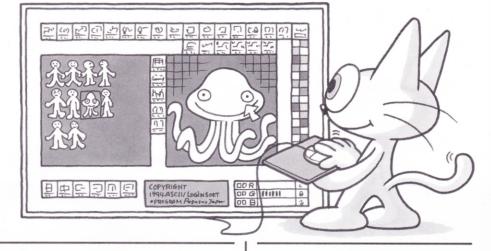
▲描画ウインドーいっぱいに絵が表示されていますが、実際には32×32ドットの大きさしかありません。

実際にこの機能を使用して画面になにか描いてみよう

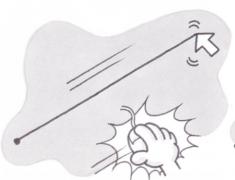
●なにごとも、やってみないことには始まりません。大切なのは「習うより慣れろ」の精神です。

どんなソフトでも、初めて使おうとするとき、人によって対応はさまざまです。マニュアルをろくに読まず、まず立ち上げてみる人もいれば、マニュアルを完読するまでソフトには手をつけようとしない人までいます。ソフトとのつき合い方は人それぞれですから、どちらがいいということもありませんが、よりソフトの機能を使いこなしたいのであれば、マニュアルをないがしろにせず、実際にソフトの使用感を体で理解することが必要です。

『キャラクターツクール98』は、豊富な機能を、使いやすい形で用意しています。しかし、マニュアルを読まなければ、せっかくの豊富な機能も威力を発揮することができませんし、実際に使ってみなければ、そのイージー・オペレーションを体感することもできません。どちらにしても、たいへんもったいないことです。キャラクターツクール98の世界を120％満喫するためにも、マニュアルと実操作を並行して、理解を深めることをおすすめします。

ここでは、初心者の方でも、とまどうことなく作業できるように、よく使われるアイコンをいくつか取り上げて説明していきます。実際にソフトを立ち上げて、ひとつひとつ、機能を確認するようにしてみてください。

ラインアイコン

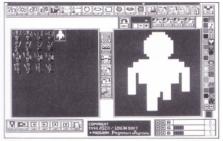
マウスを使って、描画ウインドーに直線を描くための機能です。ペンだけではむずかしい直線も、始点と終点を決めるだけで簡単に引けます。実際の作業でも使う機会の多いアイコンといえるでしょう。

☗人の目では判断しにくい、斜めの直線を簡単に引くことができ、図形や模様を描くときに便利です。

ルーペアイコン

サイズの小さいドット絵を描くときには、ルーペアイコンの拡大機能がかかせません。1倍(標準)から4倍までの4つのモードがあり、目的と好みによって自由に倍率を選べます。大きい絵の場合も、細部の仕上げなどに重宝するアイコンです。

☗Dante98用のキャラクターも、4倍モードだと、こんなに大きなサイズで描くことができます。

サークル ボックス アイコン

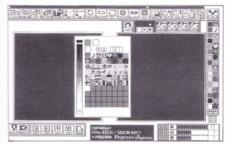
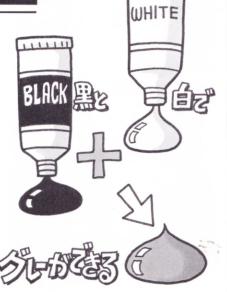
サークルアイコンは円を、ボックスアイコンは長方形を描くことができます。フリーハンドでは正確に描けないし、ドットをひとつずつ打っていては時間がかかりすぎる図形も、始点と終点を決めるだけで簡単に、正確に描くことができます。

⬆図形や模様ばかりでなく、下描きのときにアタリをとるためにサークルやボックスを使う場合もあります。

パレット

RGB値をそれぞれ変化させて、好きな色を作ることができます。変えたい色を選び、バーの左にある矢印をクリックするたびに色が変わっていきます。３つとも０だと黒になり、逆に全部15だと白になります。

⬆気に入った色ができたときや、色を変える前には、忘れないようにRGB値をメモしておきましょう。

グラデーション アイコン

ある色からある色への、色の変化（グラデーション）を帯状に表示し、そのなかから好きな部分を取り出して、タイルとして使うことができます。さまざまな色と色の組み合わせを試して、たくさんの中間色を作ってみましょう。

⬆色数を節約したいときや、特殊な効果を狙った中間色を作りたいとき、グラデーション機能は非常に便利です。

タイル アイコン

16×16ドットのサイズで、自分の好きなパターンを登録し、タイルとして使うことができます。グラデーションアイコンと併用して中間色を作ったり、好きな図形や絵を描いて、壁紙やラッピングペーパーのように楽しい連続模様を作ることができます。

サンプルのデータを読み込んでいろいろな機能を試してみよう

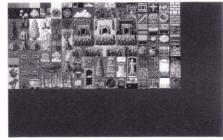
オリジナル作品の参考に、初心者はちょっと手を加えて練習台に。もちろん、そのままゲームにも使える、便利なサンプルデータでさらにステップアップを。

本書添付のフロッピーディスクのなかには、『キャラクターツクール98』に読み込んで使うことのできるたくさんのサンプルデータが収められています。それらのサンプルデータは、すべてDante98でもそのまま使用可能なものばかりで、主人公キャラ、敵キャラ、マップチップが、それぞれ2セットずつあります。

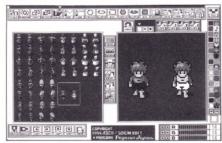
そのままゲーム制作に使えるものばかりといっても、それだけではサンプルデータを使いこなしてるとはいえません。せっかくですから、オリジナル作品をつくる上での参考にしたり、サンプルデータをベースに改良を加えて自分なりのドット絵に仕上げたりと、あくまで、オリジナル作品の下地として活用してみるのもいいと思います。

ここでは、サンプルデータを使って、作品制作に便利な、ひとつ進んだ基本機能の解説をしていきます。やはり、実際にキャラクターツクール98を操作しながら、ひとつひとつの機能を確認してみてください。

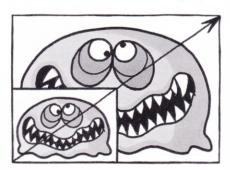
⬆フィールド用のキャクターセット。Dante98の仕様に合わせ、1キャラの大きさは32×32ドット、パターン数は8パターンとなっています。

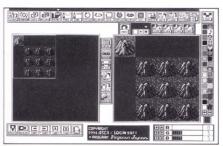
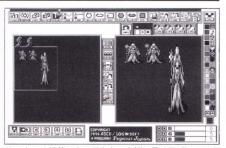
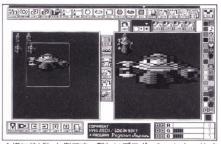
⬆戦闘シーン用の敵キャラのグラフィックです。大きさは80×96で、フィールドキャラより大きなドット絵です。ちょっと大きめの絵を描くときの参考になります。

⬆これらのマップチップを組み合わせて、フィールドやダンジョン、家やお城を作っていきます。さまざまな舞台背景に適応するようにできています。

色変換アイコン

読み込んだキャラクターの色を変えてみましょう。同じドット絵でも、服の色を変えるだけでずいぶん印象も違ってきます。また、色変換の範囲を一部だけにして、特殊な効果を狙ってみるのもいいでしょう。

⬆ノーマル色のものと、服の色を変換したものです。並べてみると、双子のキャラクターのようにも見えます。

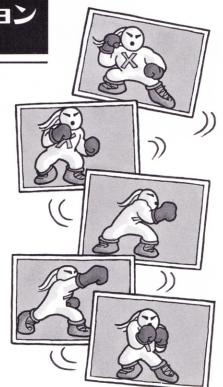
スケールアイコン

自由な形に拡大や縮小のできるスケール機能を使えば、凹面鏡や凸面鏡に写ったような効果を出すことができます。ひょろひょろにやせたキャラや、横幅の広い人など、いろいろなパターンを試してみましょう。

重ね合わせコピーアイコン

特定の色だけを抜いてコピーできます。バックの色を抜いて重なり合ったキャラを作ったり、完成したキャラに別の部品をくっつけたりが簡単にできます。抜く色を変えて、それぞれの効果を確かめましょう。

↑通常コピーではできない、複雑な形の切り抜きコピーができます。スタンプ感覚で使ってみましょう。

↑スケール機能でキャラクターを縦に長く伸ばしてみました。特殊な効果を狙った演出に使えそうです。

↑横に伸ばした例です。難しいプロポーションも、サイズを指定するだけで簡単に作ることができます。

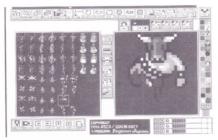
アニメーションアイコン

サンプルの中から、好きなキャラを読み込んで、アニメーションテストをしてみましょう。カーソルキーを押すと、その方向に歩くのが確認できます。アニメーション機能は、作業中も動きチェックなどでひんぱんに使う機会のあるものです。サンプルデータを使って、マスターしておくといいでしょう。また、サンプルを動かし方の見本として活用するのもおすすめです。

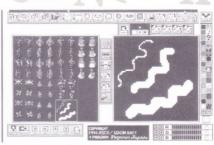
↑カーソルキーを押すだけで、簡単に全方向の動きがチェックできます。作業を効率的に進めることができます。

キャラクターツクール98の各機能の説明

ペンアイコン・ペン選択アイコン

ペンアイコンは、画面にフリーハンドで線を描くときに使います。

マウスカーソルをペンアイコンの上に移動するとアイコンが白黒反転します。この状態でマウスを左クリックすると、アイコンの上に▽マークが付き、線が描ける状態になります。ただし、スケールアイコンやローテーションアイコン、コピーアイコン、重ね合わせコピーアイコンが先に選択されている場合（それぞれのアイコンの上に▽マークが付いていることでわかります）には、一度マウスを右クリックして選択中の機能をキャンセルしてください。

⬆ペンで紙に絵を描くような感じで使用できます。マウスの動きのとおりに線が描かれていきます。

マウスカーソルを描画ウインドーに移し、左ボタンを押しながらマウスを動かせば、その動きのとおりに線が描けます。カーソルの位置を変えるだけのときは、左ボタンを押さなければマウスを動かしても線は描かれません。紙とペンを使って絵を描く場合にたとえれば、マウスを押している間だけ、ペン先が紙に触れているわけです。

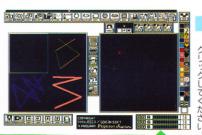
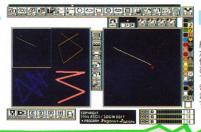
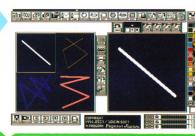
ペンの太さは3段階に変えることができます。その場合にはペン選択アイコンを左クリックして太さを選びます。また、線の色は、パレットを左クリックすればいつでも変更できます。

⬆ペンの太さは3種類あります。描く絵に応じてペンを選択してください。

ラインアイコン

ラインアイコンは直線を描く場合に使います。選択の方法など、基本的にはペンアイコンと同じですが、描画ウインドーでの操作が少々違います。

最初に左クリックすると、その場所が始点になります。そのままマウスを動かすと、始点とカーソルをつなぐ直線が表示され続けますので、終点になる場所でさらに左クリックすれば直線が描けます。始点を決定したあとで別の始点に変更したいときは、右クリックでキャンセルできます。

線を引き始めたい位置にカーソルを移動してクリックしてください。

始点を決めたらマウスを動かしてみましょう。線が伸びてきます。

線の長さが決まったらそこでクリックしてください。

ペイントアイコン

ペイントアイコンは、部分的にペイント(塗りつぶし)をしたい場合に使います。

ペイントアイコンを選択し、描画ウインドーのペイントをしたい場所にマウスカーソルを合わせて左クリックすると、線で囲まれた部分の内側がペイントされます。

線が完全に囲まれた状態でなく、どこかにすき間があると、はみ出してペイントされますので注意してください。また、線が描かれていない場合は、描画ウインドー全体がペイントされます。

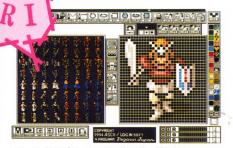
まずはアイコンを選択。そのあとに塗りたい色を選んでください。

次に色を塗りたい場所にマウスカーソルを合わせてください。

マウスをクリックすると、選択した色でペイントされます。

グリッドアイコン (ルーペ4倍時のみ)

グリッドアイコンを左クリックすると、拡大率が4倍に設定されているときに限り、描画ウインドーのグリッド表示をオン/オフします。グリッドとは1ドットずつに区切られたマス目のことで、オンにすると32×32ドットのグリッドが表示されます。

左右対称のキャラを描く場合など、ドットの数を正確に数えたいときに便利です。

⬆ドット絵にグリッドは不可欠です。限られたスペースで立体感を出すためには1ドットも無駄にはできません。

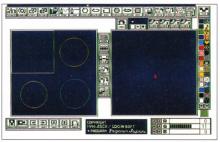
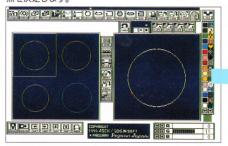
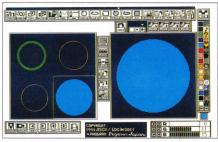
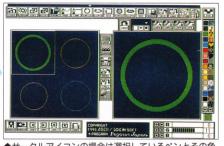
⬆下書きなどの段階では別にグリットは必要ありませんが、最終的なツメの段階ではグリッドを使いましょう。

NURI NURI

サークルアイコン サークルフルアイコン

このふたつのアイコンは、どちらも円を描く場合に使いますが、輪郭だけの円ならサークルアイコン、輪郭と同じ色で塗りつぶした円を描きたい場合はサークルフルアイコンを使います。

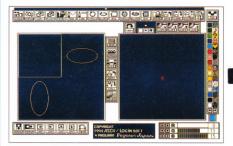
サークルアイコンを選択したら、マウスカーソルを描画ウインドーに移動させ、まずは円の中心にしたい場所で左クリックします。その状態でマウスを動かすと、円が表示され続けますので、描きたい大きさになった場所で左クリックします。最初に設定した中心点は、マウスの右ボタンをクリックするまで変わりませんので、そのまま同じ中心をもつ円がいくつも描けます。

違う中心をもつ円を描きたいときや、円を描くのを終了して別の操作に移りたいときは右ボタンをクリックしてください。

☗アイコンをクリックしたら、描画ウインドーにマウスカーソルをもっていき、円の中心点を決定します。

☗次に、マウスを上下左右に動かして、円の大きさを決定します。右クリックすると機能は解除されます。

☗サークルフルアイコンの場合は、円の内側が選択した色で塗りつぶされます。

☗サークルアイコンの場合は選択しているペンとその色で、このように正確な円を描くことができます。

だ円 だ円

ELLIPSE

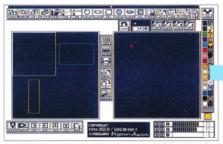
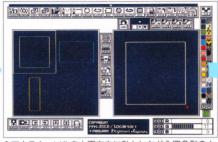
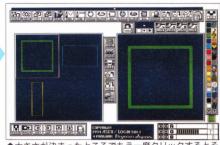
輪郭だけのだ円を描きたい場合はだ円アイコンを、輪郭と同じ色で内側を塗りつぶしただ円を描きたい場合はだ円フルアイコンを使います。

描きかたは基本的にサークルアイコン、サークルフルアイコンと同じですが、違う点は、最初に中心点を決めてからマウスを上下左右に動かすことで、この円を縦横に

☗アイコン描画ウインドーにマウスカーソルをもっていき、描画するだ円の中心点を決定します。

ボックスアイコン ボックスフルアイコン

NURI

輪郭だけの四角形を描きたい場合はボックスアイコン、輪郭と同じ色で塗りつぶした四角形を描きたい場合はボックスフルアイコンを使います。

四角形を描くには、ラインアイコンと同じ要領で始点と終点を決めます。左クリックで始点を決めてマウスを動かすと、始点とマウスカーソルを結ぶ線が対角線となる四角形が表示され続けますので、描きたい大きさになったらさらに左クリックします。ラインアイコン同様、始点を決定したあとで別の始点に変更したいときは、右クリックでキャンセルできます。

⬆まず描画ウインドーにマウスカーソルをもっていき、描きたい四角形の始点を決めます。

⬆マウスカーソルを上下左右に動かしながら四角形の大きさを決めていきます。右クリックで機能解除です。

⬆大きさが決まったところでもう一度クリックするとその形で四角形が描かれます。

⬆ボックスフルアイコンの場合は、このように選択した色で線の内側が塗りつぶされます。

BOX

アイコン フルアイコン

NURI

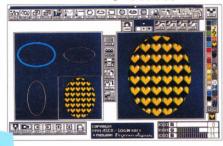
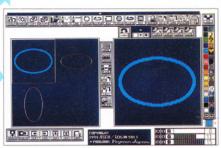
NU RI

⬇だ円フルアイコンの場合は、このようにだ円の内側が選択した色やタイルパターンで塗りつぶされます。

広げることができることです。

サークルアイコン同様、最初に設定した中心点は、マウスの右ボタンをクリックするまで変わりませんので、そのまま同じ中心をもつだ円がいくつも描けます。

違う中心をもつだ円を描きたいときや、だ円を描くのを終了して別の操作に移りたいときは右ボタンをクリックしてください。

⬆次にマウスを上下左右に動かしながら、だ円の形を作っていきます。右クリックで機能が解除されます。

⬆だ円アイコンの場合は、選択している色やペンの太さでだ円を簡単に描くことができます。

パレット

PC-9801では、4096種類の色のなかから好みで選んだ16色を使って、絵を描くことができます。その16色を選ぶ作業が、パレットの変更です。パレットに設定した色は、実際に画面に描くペン先の色になります。

色の変更はRGB形式で、光の3原色を調合して好みの色を作る方法です。操作は画面右下の色変更スイッチで行ないます。ただし、すでに描いてある絵のなかの色も同時に変わりますので注意してください。色の調合は難しく考えず、実際にRGBの値を増減してみて、どんな色ができるか試してみるとよいでしょう。作った色は、色辞書機能を使って保存や呼び出しができます。また、パレットとは別に、タイルパターンをペン先にすることも可能です。

⬆PC-9801で絵を描く場合、4096色のなかから選んだ16種類の色をパレットに設定して使うことができます。

色の選択方法

⬆画面右端から2列目、縦に並んだ16個のマス目がパレットです。現在選択中の色は、パレットの下に表示されています。別の色の上でクリックしてみましょう。

⬆これでペンの選択色が変わり、新しい色で描くことができます。このように、16色のパレットから選ぶだけで、いつでも描画色を変更することができるのです。

色を保存したいとき
(色辞書機能)

ENTRY

⬆色変更スイッチで好みの色を調合しました。この色を色辞書として保存する場合には、"ENTRY"と書かれたれた"パレット登録アイコン"をクリックします。

⬆すると、その色を何という名前で登録するかを聞いてきます。自分が覚えやすいと思う名前を決めてキーボードから入力し、リターンキーを押してください。

⬆最後に"OK"をクリックすると、作った色がディスクにセーブされます。たくさんの色を作ってストックしておけば、文字通り自分だけの色辞書になるのです。

色の作り方

⬆色を作るときは、色変更スイッチの矢印をクリックして、0〜15までの範囲でRGBの量を調節します。右矢印をクリックすると増え、左矢印で減ります。

⬆Rの量を増やしました。パレットの設定が変わったため、左側の画面写真とは色調が変わりました。少しずつRGBの量を加減して、好みの色を作るのです。

色を呼び出すとき

⬆登録してある色を呼び出すときは、まず、変更したいパレットの色を選択しておき、"CALL"と書かれた"パレット呼び出しアイコン"をクリックします。

⬆色辞書の登録リストがウインドーに表示されますので、呼び出したい色の名前を選んでクリックしてください。登録数が多い場合は矢印でスクロールします。

⬆選択したパレットの色が登録色に変更されます。その色でよければ、右クリックでウインドーを閉じます。これで、読み込んだ色を使って描くことができます。

色の削除

⬆色辞書に登録した色を消したい場合は、"DELETE"と書かれたパレット削除アイコンをクリックします。すると、現在登録されている色リストが表示されます。

⬆削除したい色の名前をクリックします。指定した色を削除していいかどうか聞いてきます。このとき、色辞書の色は表示されませんので十分注意してください。

⬆"YES"をクリックすると、指定した色辞書は削除されます。削除をやめる場合は、"NO"でキャンセルできます。ウインドーは右クリックでを閉じます。

タイルパターンのセーブ

⬆パレットの16色以外にも、タイルパターンそのものを色の代わりにして絵を描く方法があります。まず、使いたいタイルパターンをクリックしてください。

⬆線を描くと、タイルパターンがペンの太さでコピーされます。たとえば市松模様に配色したパターンを登録しておけば、中間色のように見せることもできます。

タイルアイコン

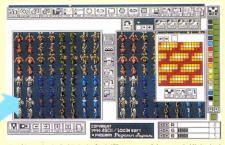
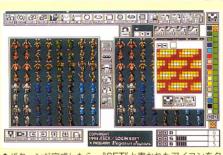
たとえば、32×32ドットのキャラクターを描くだけなら、必要に応じてペンの色を変えて描けばよいでしょう。でも、ときには大きめのモンスターに柄のついた衣装を着せたいと思うかもしれませんし、一定の模様で広い面を埋める必要が出てくるかもしれません。そんなとき、模様をひとつひとつ手描きしていては、大変な手間と時間がかかります。そこで、あらかじめ模様を作って小さなパーツとして登録しておき、必要なときに選択して使えるようにしたのが、タイルアイコンの機能です。

実際に絵を描くときは、好みのタイルをクリックすると、ペンの太さに合わせて、画面にタイルがコピーされます。この機能をうまく利用して、タイルを中間色として使うテクニックがあります。2種類の色を市松模様に配置したタイルを使えば、画面上では中間色のように見えるのです。

⬆このようなパターンも、タイルアイコンで登録しておけば、パレットとまったく同じ感覚で使用することができるのでたいへん便利です。

タイルパターンの作り方

⬆画面右上の、"TILE"と書かれたアイコンをクリックすると、タイルパターン作成ウインドーが開きます。16×16のマス目にタイルが拡大表示されます。

⬆次に、新しいパターンを描くタイルを指定します。タイルの列は7列あります。ウインドーのなかの矢印で列を変え、画面右端のタイルから選んでクリックしてください。

⬆パレットから好きな色を選んで、パターンを描きます。このとき描画アイコンは使えませんので、16×16ドットのマス目をひとつひとつ色づけして模様を描いてください。

タイルパターンのセーブ

⬆パターンが完成したら、"SET"と書かれたアイコンをクリックします。作成したパターンが指定のタイルの位置に登録されます。全体の形や色味などを確認しましょう。

⬆これでOKなら、作成ウインドーのなかのセーブアイコンをクリックして、"YES"を選んでください。これで、新しいタイルパターンのデータがディスクにセーブされます。

タイルが完成したら、タイル作成ウインドー内の"SET"をクリックすれば、指定のタイルの位置に登録され、すぐに使うことができます。新しいタイルパターンをセーブするには、ウインドー内のセーブアイコンをクリックします。すると、次にマシンを立ち上げたときにも、新しく作ったパターンのタイルを使えるようになります。また、システムアイコンで"タイルの初期化"を選ぶと、タイルを作る前の状態に戻ります。なお、グラデーション機能で作成した中間色も、このタイルパターンとして登録し、セーブすることができます。

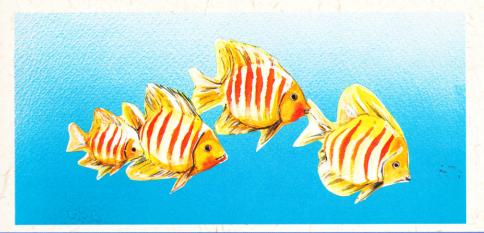
グラデーションアイコン

PC-9801では、画面に同時表示できる色は16色ですから、基本的にはパレットにセットした16種類の色しか使えません。実際に絵を描いてみると、この色数ではとてもたりないと感じるでしょう。プロのドット絵師も条件は同じなのに、彼らの絵は、もっと多くの色を使っているように見えます。それは、数種類の色を組み合わせることによって、画面上で疑似的に中間色を表現しているからです。

しかし、何色と何色をどんな割合で混ぜればよいのか、慣れない人には難しいものです。この混色のテクニックを簡単に使えるようにしたのが、グラデーションアイコンの機能です。2色を指定するだけで、自動的にドットのグラデーションを作ることができるのです。混色した色は、タイルパターンとして登録して使うことができます。

グラデーションの使い方

グラデーションアイコンをクリックすると、右のようなウインドーが開きます。左端にグラデーション作成用のバー、右側には登録用のタイルパターンが表示されます。

まず、パレットから好みの色を選んで、バーの上、または下の小さなボックスをクリックします。次に、その色と混ぜる色を選び、さっきと反対側をクリックします。これで、バーのなかに2色のグラデーションが作られます。バーの色をよく見て、自分が使いたい色味の部分にマウスを合わせてクリックします。バーの右上のボックスに、抜き出した色が表示されます。その色でよければ、タイルの位置を指定して、"SET"をクリックします。すると、混色した色が、タイルパターンとして登録されます。実際に絵を描くときにそのタイルを指定すれば、第2のパレットのような使い方ができます。

⬆プロのドット絵師が描いたキャラクターを拡大してみると、グラデーションのテクニックが使われています。

HOW TO GRADATION

⬆グラデーションのウインドーが開いたら、混ぜたい色のひとつをパレットから選び、まず、バーの上のボックスをクリックします。

⬆もうひとつの色をパレットから選び、バーの下のボックスをクリックします。これで、上下の2色のグラデーションがバーのなかにできました。

⬆バーの色を見て、好みの色味の部分をクリックします。続いてタイルの位置を指定して"SET"をクリックすると、混色したパターンが登録されます。

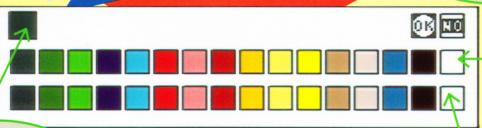
色変換アイコン

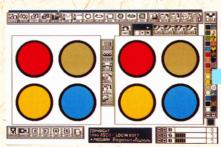
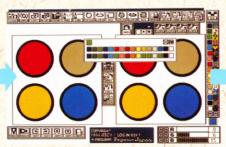
指定した範囲内の色を置き換えることができるのが"色変換機能"です。一度塗ってしまった色を全体的に変えたいというときなどに使用します。

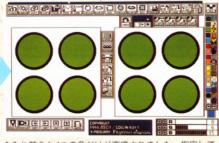
アイコンをクリックすると、下のようなウインドーが開きます。2段になっている色の列のうち、上が現在の色、下が変更後の色、左上にある色が選択した色です。たとえば、青を黄色に変えたい場合、まず、上の段の黄色をクリックして左上の選択色を黄色にします。そして、色の列の下の段から、変更したい色、この場合は青を選び、そこをクリックして青を黄色に変えます。変更する色にまちがいがなければ、右上の"OK"をやり直すのであれば"NO"をクリックします。"OK"にすると、ウインドーが閉じますので、あとは、マウスをドラッグして変換したい範囲を指定すれば、今まで青だった部分がすべて黄色に変換されます。

色変換では同時にいくつもの色を変換することができます。また、変換してしまったあとでも、"UNDO"アイコンでひとつ前の状態まで戻すことができます。

⬆色変換をしてドレスの色を変えたもの。まちがいを直す以外に、色違いのキャラをたくさん作るときにも便利。

現在の色
現在使われている16色がこの列に表示されます。変換する色を選択する場合は、ここにならんでいるいずれかをクリックします。

選択した色
現在の色の列から選んだ色がここに表示されます。アイコンではないので、ここをクリックして色を変えたりすることはできません。

変更後の色
色を選択したら、ここをクリックして色を置きます。最高16色まで、つまり、すべての色を一度に変更することができます。

⬆それぞれ違う色を塗った4つの丸。色変換機能を使って、これらの色を一部だけ、いっぺんに替えてみます。

⬆まずはウインドーを開き、色を入れ替えます。"OK"をクリックし、変換する部分をドラッグして囲むと……。

⬆入れ替えた4つの色だけが変換されました。指定してないバックの白とフチドリの黒はそのまま残ります。

コピーアイコン

動きのあるキャラクターを作ろうとした場合、同じキャラクターを、向きを変えてたくさん描く必要があります。そんなとき、コピー機能を使うと作業がたいへんスムーズになります。また、あるキャラクターをコピーして、それに少し手を加えて別のキャラクターを作る、などという使い方も考えられます。コピー機能を使いこなすと、能率的に絵を描くことができるのです。

コピーアイコンで使えるコマンドは、絵を描くときに使う、メイン画面内でのコピーのほか、メイン画面から予備画面(44ページを参照してください)へのグラフィックの転送や、予備画面からメイン画面への呼び出しです。予備画面への転送、呼び出しは、グラフィックデータのセーブ、またはロードをする際に使う機能です。

⬆コピーアイコンをうまく利用すれば、高度なキャラクターを短時間でより多く描きあげることができます。

こんな感じでデータをコピーできます

コピー機能を使うと、メイン画面内でのコピー、メイン画面と予備画面の間でのグラフィックデータの転送、呼び出しができます。どの場合も、コピーする範囲を決めてから、データのコピーを行ないます。

コピー範囲の設定は、自分で任意の大きさに変更できる〝フリー〟と、決められた大きさから選択する方法とがあります。決められた大きさにコピー範囲を設定する場合は、16×16ドット、32×32ドット、64×64ドット、128×128ドット、256×256ドットの5種類の大きさから選択することができます。実際にコピー作業を行なうときには、設定した大きさの取り込みワクが表示され、そのワクの内側のデータはすべてコピーされます。《フリー》を選んだ場合は、縦と横の大きさを1～256ドットの範囲で、自由に設定することができます。あなたがコピーしたいグラフィックの大きさに合わせて、コピー範囲を設定してください。

●任意の大きさでコピー●

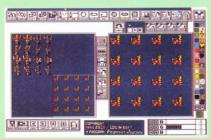
⬆サイズをフリーに設定すると、コピーする範囲を自由に決めることができます。

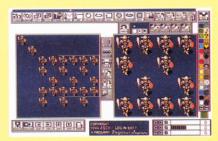
●決められた大きさでコピー●

⬆サイズが同じキャラクターをコピーするなら、コピーする範囲を固定しておいたほうが便利です。

キャラクターツクール98の各機能の説明

コピーできる範囲は6通り

16ドットの場合

固定範囲のコピーサイズのなかで、最小のサイズです。コピーメニューの右上の数字を16に設定すると、画面には16×16ドットの正方形の、グラフィック取り込み用のワクが表示されます。このサイズは、Dante98用のフィールドキャラクターのサイズとしては小さすぎますが、ゲームの背景にするためのマップチップを描くなら、ちょうどいい大きさといえるでしょう。ちなみに、16色のパレットやタイルパターンが、これと同じ16×16ドットで描かれています。普通はキャラクターの全身をコピーするところですが、小さなサイズを利用して、キャラクターの一部だけをコピーする、という使い方も考えられます。その場合は右側の描画ウインドーを拡大表示にして、細かい部分を確かめながら作業をすると、上手にコピーできるでしょう。

32ドットの場合

コピー範囲を32に設定すると、32×32ドットの正方形の、グラフィック取り込み用のワクが画面に表示されます。このサイズは、Dante98で使われるフィールドキャラのサイズと同じになっています。フィールドキャラといえば、プレー中、上下左右に動きまわっていますね。Dante98ではその動きを出すために、正面向き、後ろ向き、左向き、右向きの姿を各2枚ずつ、合計で8枚分のキャラクターを描く必要があります。でも、もともと同じデザインのキャラクターなのですから、わざわざ手間をかけて8枚描くよりも、コピーして修正したほうがスピーディーに作業できます。そんなときに、このコピーサイズが便利に使えるのです。なお、4倍の拡大表示をしているときには、メイン画面内では、このサイズのコピーはできません。

64ドットの場合

64×64ドットのコピーサイズは、Dante98のフィールドキャラクター4つ分の大きさです。また、小さめの敵キャラなら、一度でコピーできるくらいの大きさです。このサイズは、メイン画面で作ったフィールドキャラを縦に2個、横に2個並べたものを4つセットにして取り込んで、予備画面に転送するときに便利です。その逆に、予備画面に読み込んだフィールドキャラの絵を取り込んで、メイン画面に呼び出す際にもちょうどいい大きさです。メイン画面のなかでコピーする場合には、右側の描画ウインドーを3倍、4倍にして作業しているときには、そのままでは使うことができません。なぜなら、コピーは右側のウインドーで表示されている範囲内でしかできないからです。等倍か、2倍表示のときなら、メイン画面内でもコピーできます。

128ドットの場合

このサイズに設定すると、128×128ドットの正方形のグラフィック取り込み用ワクが画面に表示されます。上の写真のように、メイン画面のウインドーの大きさの、キッカリ4分の1のサイズです。32ドットのフィールドキャラなら縦に4個、横に4個、合計16個分並びます。大きめの敵キャラをコピーするのにピッタリのサイズですから、メイン画面で描いたモンスターを予備画面に転送する際に使うとよいでしょう。また、予備画面に読み込んだ小さなキャラクターを、いくつもまとめて呼び出すときにも使えます。ただし、メイン画面内でコピーを行なう場合は、右側の描画ウインドーで拡大表示をしていないことが条件になります。拡大表示している場合は、いったん等倍に戻してからコピーするようにしてください。

265ドットの場合

256×256ドットのサイズは、メイン画面のウインドーの大きさと同じです。ですから、このサイズに設定した場合は、メイン画面内でのコピーはできません。実際にはコピーの操作は可能なのですが、ウインドー内に描かれたグラフィックを、もう一度ウインドー内にコピーしているので、結果としては何も変化がないのです。このコピーサイズを使うのは、ひとつはメイン画面に描かれたグラフィックをすべて予備画面に転送する場合。もうひとつは、予備画面に読み込んだグラフィックをメイン画面のウインドーと同じ大きさで取り込み、メイン画面にコピーする場合です。ウインドーがいっぱいになるくらい大きなグラフィックを描いた場合にも、このサイズでコピーができます。

フリーの場合

コピー範囲をフリーに設定すると、自由にコピーするサイズを決めることができます。フリーを選んだ場合は、固定範囲の操作方法とは少し操作が異なります。コピーメニューの設定が終わったら、マウスのカーソルをコピーしたいグラフィックの左上か右上、または左下か右下、とにかく絵の端に合せてクリックしてください。するとグラフィック取り込み用のワクが表示されます。マウスを動かすと、クリックした場所を始点にして、ワクの大きさが変化します。始点の位置を変える場合は、右クリックしてやり直してください。コピーしたい絵の大きさにサイズを合わせて左クリックで、取り込みが完了します。あとは固定範囲と操作は同じです。このコピー方法は、グラフィックの一部分だけをコピーする場合に向いています。

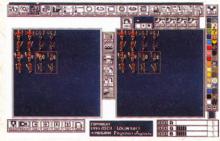
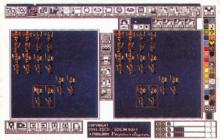
メイン画面でコピーする場合

メイン画面の絵を、メイン画面のなかにコピーする場合について説明します。

コピーアイコンをクリックするとウインドーが開き、コピーメニューが表示されます。ウインドーの右上には文字か数字が表示され、マウスを合わせてクリックすると、フリー→16→32→64→128→256の順に数値が変化します。この数値は、グラフィックを取り込む範囲をドット数で示したものです。まず、コピー範囲を決めてください。

コピー範囲を設定したら、メニューから〝コピー〟を選択します。指定したサイズの、グラフィック取り込み用のワクが表示されますので、コピーしたい絵に合わせて左クリックします。コピー先へ移動してから再度左クリックすると、先ほど取り込んだ絵が画面にコピーされます。続けて左クリックすると、何度でも同じ絵をコピーできます。コピーをやめる場合は、右クリックでコピーメニューに戻ります。

なお、ルーペ機能で拡大表示している場合は、右側のウインドーエリアで表示されている範囲でしかコピーすることはできませんので注意してください。

☗メイン画面内でのコピーの場合、まずコピーする範囲を決めて、メニューから〝コピー〟を選択します。

☗次に、グラフィック取り込み用のワクをコピーしたい絵に合わせて左クリックします。

☗コピー先にワクを移動させて左クリックすれば、もとの絵がコピーされます。続けていくつもコピーできます。

予備画面からの呼び出し

あらかじめ予備画面にロードしておいたグラフィックデータを、メイン画面に呼び出す場合について説明します。基本的な操作は、メイン画面内でのコピーと同様です。

コピーメニューのウインドーを表示させた状態で、まず、ウインドーの右上の囲みをクリックしてコピー範囲を設定します。次に、メニューのなかから〝予備画面から呼び出し〟を選択してください。すると、メイン画面が消えて、予備画面のグラフィックデータと、設定した大きさのグラフィック取り込み用のワクが画面に表示されます。もしも、この時点でコピーする範囲を変えたい場合は、右クリックでコピーメニューに戻り、範囲の設定を変えてください。

予備画面で取り込み用のワクをコピーしたい絵に合わせて左クリックすると、予備画面が消えてメイン画面に戻ります。先ほどと同じ大きさのワクが表示されていますので、コピーしたい位置に移動させてから左クリックしてください。予備画面で取り込んだグラフィックデータがコピーされます。左クリックで同じ絵のコピーを繰り返し、右クリックでメニューに戻ります。

☗コピー範囲を設定し、メニューのなかから、〝予備画面から呼び出し〟を選択します。

☗予備画面のグラフィックデータと、取り込み用のワクが表示されます。コピーしたい絵に合わせて左クリック。

☗メイン画面に戻ってから、コピーしたい場所にワクを移動させて左クリックすると、絵がコピーされます。

予備画面への転送

作成したキャラクターをグラフィックデータとしてディスクにセーブする場合、メイン画面のデータを予備画面へ転送する必要があります。ここでは具体的な操作方法について説明しましょう。

まず、メイン画面内でのコピーと同様に、コピー範囲を設定します。そして、コピーメニューのなかから〝予備画面への転送〞を選択します。すると、設定した大きさのグラフィック取り込み用のワクが表示されますので、転送したい絵にワクを合わせて左クリックします。ここでメイン画面から予備画面に切り替わり、先ほどと同じ大きさのワクが表示されます。コピーしたい位置にワクを移動させて左クリックすれば、メイン画面で取り込んだグラフィックがコピーされます。続けて左クリックすると、同じ絵を何度もコピーできます。メイン画面に戻るときには、右クリックしてください。

なお、Dante98用のデータとして使う場合は、コピー範囲を〝フリー〞以外に設定することをおすすめします。また、予備画面にグラフィックをコピーするときに、画面の端から順に埋めていきましょう。

☗メイン画面で作ったキャラクターを転送する場合には、コピー範囲を設定し、〝予備画面の転送〞を選択します。

☗グラフィック取り込み用のワクが表示されますので、転送したいキャラクターに合わせて左クリックします。

☗予備画面に切り替わり、コピー範囲を示すワクが表示されます。左クリックで絵が予備画面にコピーされます。

予備画面ってなに？

PC-9801は、グラフィックデータを扱う画面をふたつもっています。とはいえ、同時に表示することはできませんから、一般的にグラフィックツールでは、ひとつは実際に絵を描画したり、加工したりするためのアトリエとして利用し、もうひとつはグラフィックデータを扱うためのワークエリアとして使うことが多いのです。

キャラクターツクール98でも、メイン画面はワークエリア、予備画面はデータのワークエリアになっています。このため、アニメなどの特殊なデータを保存する場合を除き、グラフィックデータを予備画面に転送してから、データとして利用しやすい形のファイルにして、ディスクにセーブするようになっているのです。

たとえば、あなたが市販のグラフィックツールで作ったグラフィックデータを、キャラクターツクール98で読み込んで使うとき、そのデータファイルは予備画面に読み込まれます。その逆に、キャラクターツクール98で作った絵をほかのグラフィックツールで読み込みたい場合には、データを予備画面に転送して、〝1枚の絵〞としてセーブしなければなりません。

完成した絵は、このような形で予備画面に転送していき、あたかもグラフィックツールで作ったかのように1枚の絵として保存します。

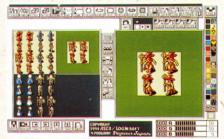
重ね合わせコピーアイコン

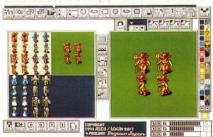
『キャラクターツクール98』には、通常コピーのほかにもうひとつのコピー機能〝重ね合わせコピー〟があります。指定した範囲を別の場所に、スタンプを押すように複写することができる、という点は通常コピーと同じですが、効果が違います。

通常コピーは、指定した範囲のなかにあるものを忠実に複写しますが、重ね合わせコピーは、指定した色だけをコピーしない、ということができます(コピーしない色を、〝抜く色〟といいます)。抜いた色は透明色として扱われるため、まわりに使われている色を抜くことで、複雑な人物キャラクターなども、形どおりに切り抜いたようにコピーすることができます。

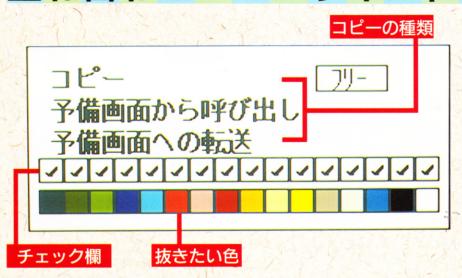
アイコンをクリックすると、ウインドーが開きます。下には色の列が、その上にはチェック欄があります。チェック欄にマークがついている色はコピーされる色です。抜きたい色の上のチェックマークをクリックするとマークが消えます。あとは通常コピーと同じように、サイズを決めて3種類のコピーモードを選びます。

⬆お姫様のバックを抜く色に指定して重ねてコピーしました。ふたつのキャラを合成するときなどに便利です。

通常のコピーとの違い

通常の場合

⬆緑色のバックに人物をコピーしてみました。コピー範囲は常に四角形になるため、人物のまわりまでコピーしてしまうことになり、合成の効果が得られません。

重ね合わせコピーを使うと

⬆バックのグレーをコピーしない色に指定すると、同じ手順でもこのような効果があります。腕のあいだなどもちゃんと緑色に抜けているところに注目してください。

重ね合わせコピーウインドー

通常コピーのウインドーともっとも違うところは、色の列とその上にあるチェックマーク欄です。チェック欄をクリックするたびに、その色を抜く、抜かないの切り替えができます。抜く色に指定できるのは最高16色までです。すべての色を抜くとなにもコピーされず、マークがすべてついているときは通常コピーと同じです。黒でフチドリしているキャラクターの、黒以外の色をすべて抜いてコピーして、ぬり絵のように線だけの絵にすることなどもできます。

コピーの種類や予備画面の使い方、16×16ドットからフリーまでと、使い方やおおよその機能は通常のコピーと同じです。

たとえば……

バックの線を抜いて重ね合わせする場合

☗RPGの主人公タイプのキャラクターを作ってみました。でも、少しさみしいので、重ね合わせコピーを使って、左手に盾を持たせてみることにします。

☗まずは、盾をキャラクターとは別のところに描きます。大きさが食い違わないように、なるべくキャラクターの近くに描くようにします。これで準備はオーケーです。

☗いよいよ重ね合わせコピーを使った合成です。バックの濃いブルーを抜く色に指定し、盾全体を囲むように範囲を決定、位置を合わせてコピーすれば完成です。

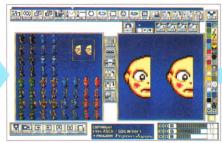
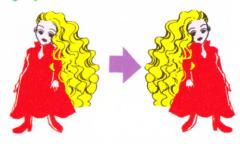
失敗……

☗通常コピーをしてしまった場合や、抜く色の指定をしなかったときは、このように、キャラクターの一部が四角く欠けてしまいます。これでは合成になりません。

ミラーアイコン

その名のとおり、鏡に映したように反転をさせる効果をもつのが〝ミラー機能〟です。ミラーアイコンには左右反転のものと、上下を逆さにするものの2種類があります。

反転させたいキャラクターを選択して、ミラーアイコンをクリックするたびに左右(上下)が反転します。〝右ききのキャラクターなのに間違えて左手に剣を持たせてしまった〟という場合などは、左右反転のミラーアイコンをクリックするだけで、修正することができます。また、影の付け方を左右まちがってしまったときなども、簡単に直すことができます。

☗ミラー機能を使った、左右(上下)対称なキャラの描き方を、簡単な顔を例に紹介します。まず、顔の半分だけを左右どちらかの辺にくっつけて描きます。

☗半分の顔が描けたら、つぎは、それをすぐ隣にコピーします。上の写真のように、同じ半分の顔がふたつ、くっついてならんでいるようにします。

☗あとは、片方を左右反転させれば、顔のでき上がりです。人物よりは、マップパーツや戦闘機などの、左右対称になりやすいものを描くときに役に立つテクニックです。

シフトアイコン

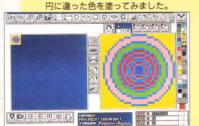
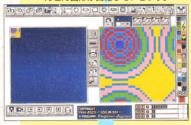
選択した範囲内で、絵を移行させるのが〝シフト機能〟です。上下左右、それぞれの方向ごとに4つのアイコンがあります。矢印が左に向いているアイコンをクリックするたびに、1ドットずつ絵が左にずれていきます。しかし、絵が消えてしまうわけではなく、左端から消えた部分は同時に右端から現われます。つまり、32×32サイズの場合は、同じ方向のアイコンを32回クリックすると、絵はシフトする前と同じになるのです。まんなかに描いた人物を左右に少しずらして、大股で歩くように修正したい、などといった場合に使います。

⬆44ページにある4人のお姫様の絵を、上下、左右、それぞれ32ドットずつシフトするとこのようになります。

シフト活用テクニック

シフト機能はほとんどの場合、1～2ドットずれてしまったキャラの位置を直すという使い方をされると思いますが、描画スペースからはみ出して消えた絵は、そのまま反対側から出てくる、という特性を利用すれば、おもしろい模様や図形を描くことができます。

まずは円や線などを自由な配置で描きます。それを上下左右好きな方向に好きなだけシフトさせてみます。すると、最初に描かれた円や線とは違った図形や模様が浮かび上がってきます。このようにシフト機能を活用して作られた図形や模様は、マップパーツなどに使われる、壁やカーペットなどの連続模様に利用することができます。

⬇サークル機能を使って、同心円をたくさん重ねた図形を描き、それぞれの円に違った色を塗ってみました。

⬇シフトアイコンをクリックして、左と上に1ドットずつずらしていくと、どんどん図形が変化していきます。

⬇左と上にそれぞれ16ドットずつずらしたものがこれです。マップパーツなどに利用できる連続模様ができます。

ミラー活用テクニック

ミラー機能をもっとも使う機会が多いのは、デッサンの狂いのチェックと、正面向きのキャラクターの歩きパターンのチェックです。紙に描いた絵は裏から透かしてデッサンをチェックするように、ドット絵は左右反転でプロポーションがおかしくないかをチェックします。また、正面向き(後ろ向き)のキャラクターは、左右反転のミラーアイコンを連続でクリックすることで、だいたいの歩き方をチェックすることができます。

⬆正面向きを1枚描いたら、左右反転させたものを手直しして、もうひとつのパターンを作ることもできます。

アンドゥアイコン

ドット絵を描いていると、ただ点を打とうとしただけなのに、全体にペイントしてしまったり、うっかり消去してしまったりなどとケアレスミスをしてしまいがちです。そんなときに便利なのがこの、アンドゥ機能です。失敗してしまったときに、すぐにこのアイコンをクリックすると、失敗する前の状態にまで一瞬にして戻してくれます。また、まちがってアンドゥアイコンをクリックしてしまった場合にも有効です。

⬆ただ点を打とうとしただけなのに、ペイントアイコンを選択していたおかげで、せっかく描いた絵がだいなしに……。そんなときのアンドゥアイコンです。

⬆クリックすれば、このようにペイントされる前の状態に一瞬にして戻ります。ただし、アンドゥする前にほかのアイコンをクリックしてしまうと元にもどりません。

スケールアイコン

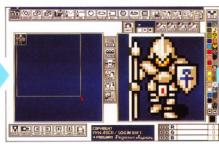
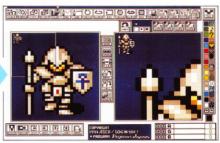
SCALE

違う大きさの同じ絵柄のキャラクターを作るときに、始めから描いていては大変な時間と手間を要することになります。こういった場合に使うと便利なのが、スケールアイコンです。この機能を使えば、256×256以内の大きさであれば、どんな絵でも、拡大、縮小することが可能です。それでは使い方を説明しましょう。

まず、スケールを変更したいキャラクターをコピーの要領で指定します。まず、始点を決め、マウスを動かして絵を囲ってください。絵を指定したらマウスを動かしてみてください。すると、指定したワクとは別に、新たにワクが現われたと思います。このワクを動かして、変更後の絵の大きさを決めます。大きさが決まったら左クリックしてください。もし、ここで大きさを再度変更したくなったら、右クリックしてください。再びワクの大きさを変更することができます。

大きさを決定すると、ワクをどの場所にも移動できるようになります。ワクを変更後の絵を描く場所に移動させ、左クリックしてください。すると、ワクの大きさで画面に絵が描かれます。

ただし、この機能は絵をそのまま拡大、縮小してくれるわけではありません。縦と横の比率が違えば、絵が横につぶれたり、縦長になったりしてしまいます。また、大きな絵を同じ比率で小さくする場合は、たいていうまくいきますが、小さい絵を拡大すると、非常にドットの荒い絵になってしまいます。下書き程度になら使用できますが、そのままゲームに使用可能な質の高い絵は作れません。

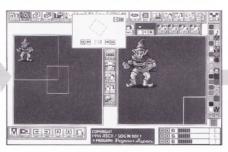
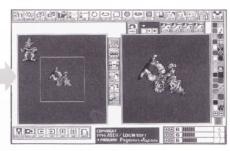
⬆まず大きさを変更したい場所を指定します。マウスカーソルで始点を決定し、そのあとマウスを動かし、変更したい絵を囲って、クリックしてください。

⬆すると、囲ったワクのなかから新たに別のワクが表示されます。このワクをマウスを動かして、変更後の大きさにします。大きさを決めたらクリックしてください。

⬆大きさを決めると、ワクを自在に動かせるようになります。変更後の絵を描く場所にワクを移動させ、左クリックしてください。すると絵が描かれます。

ローテーションアイコン

このローテーションアイコンを使うと、指定した部分を１度単位で回転させることができます。使い方としては、渦巻のような似たパターンの絵を多用するアニメーションを作るときに大変便利です。たとえば、Dante98用の渦巻アニメーションを作る場合には、最初のひとつだけを描いてこれを45度づつ回転させていけば、８パターンのアニメーションを短時間で作ることができます。もちろん、そのままでは多少おかしなところも出てきますから、修正を加えなければいけませんが、最初から全部描くことを考えれば、作業量を大幅に軽減させることができます。それでは、機能の使い方の説明をしていきましょう。

まず、スケールアイコンやコピー機能と同じく、回転させたい場所の指定をします。始点を決定したら、マウスを動かして大きさを決めます。大きさを決めたらそこで左クリックしてください。するとワクが自由に動かせるようになりますので、変更後の絵を描画したい場所に移動させて、左クリックしてください。すると画面上に回転角度指定ウインドーが表示されます。ここで回転させたい角度を決めます。１度単位で回転させたい場合は"➡"を、いっきに角度を変更させたい場合や"➡➡"にマウスを合わせて左クリックしてください。

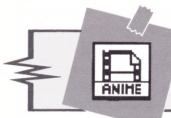
回転する角度が決まったら、"OK"を、最初からやり直したい場合は"NO"を左クリックしてください。"OK"を押すと、回転した絵が表示されます。

⬆まず、回転させたい絵の部分を指定します。マウスカーソルで始点を決めて、そのあとマウスを動かして回転させたい部分を囲って、左クリックしてください。

⬆すると画面上に"回転角度指定ウインドー"が表示されます。１度づつ回転させたい場合は"➡"を、一気に変更したい場合は"➡➡"を左クリックしてください。

⬆角度を決めたら"OK"を左クリックしてください。すると画面に回転した絵が描画されていきます。キャンセルしたい場合は、"NO"をクリックしてください。

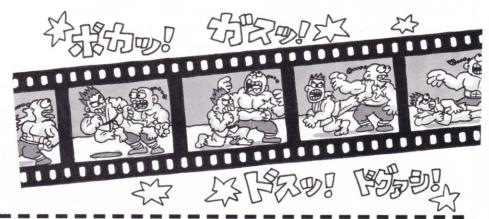
イレースアイコン

描画ウインドーに描かれた絵を一瞬にして消すことができるのがこのイレースアイコンです。このアイコンを左クリックすると、"画面を消去します"というメッセージが表示されます。描画画面の絵をすべて消したい場合は"YES"を、キャンセルする場合は"NO"を左クリックしてください。

なお、この機能を使って消去できるのは、描画ウインドーに描いてある絵だけです。予備画面上にあるグラフィックデータを消去することはできません。

⬆描画ウインドーに描かれている絵が、すべて消去されます。ただし、この機能を使って、パレットデータと、予備画面のデータを消去することはできません。

アニメーションアイコン

自分で作ったキャラクターが、ゲーム上できちんと動くかどうかを、簡単にチェックすることができるのがアニメーション機能です。これは、ゲームキャラクターを作る上で特に大切な機能なのです。キャラクターツクール98の最も特徴的な機能でもあります。実際に作業を進めるときにも、非常に重要な機能になります。

ゲームキャラクターもテレビでおなじみのセルアニメと同様に、何枚もの絵を次々に表示して、残像効果を利用して動いているように見せるものです。しかも、ゲームキャラクターの場合は、テレビのセルアニメなどとは違って、限られた枚数の絵で動きを表現しなければなりません。こういった点で、枚数の多いアニメーションよりも難しい部分があるといえるでしょう。キャラクターが自然に動くかどうかは、絵のつながりがうまくできているかどうかにかかっています。そのつながり具合を確認するには、作業中にこまめにチェックをするしかありません。ゲームキャラクターは、動きまでを含めて、初めて完成品といえるものです。アニメーション機能をよく理解し、効率のよい作業で作品を作りましょう。

2種類のアニメーションテストがあります

キャラクターツクール98のアニメーション機能は、大きく分けてふたつあります。ひとつはDante98のフォーマットで作られたキャラクターを動かすものです。アニメーションアイコンを左クリックしたのち、メニューの中の〝アニメーションテスト〟を選択すると、Dante98仕様のキャラクターをアニメーションさせることができます。1パターンのサイズが32×32ドットで、前後左右それぞれ2パターンずつ、合計8パターンでワンセットになっているキャラクターを、カーソルキーを使って動かします。人物キャラであれば、ゲームをプレーしているときと同じ感覚でキャラクターを動かすことができ、指定がとても簡単です。

もうひとつは、パターン登録によるアニメーションです。この再生方法を使うには、アニメーションアイコンを左クリックしたあとに、メニューから〝アニメーション実行〟を選択します。動かしたい順番に登録したドット絵を、次々と表示してアニメーションさせるモードです。登録、再生できるドット絵のサイズも、16×16ドット、32×32ドット、64×64ドットの3種類のなかから選べ、登録も128パターンまでできます。大きなキャラを動かしたり、デモアニメを再生するのに向いているといえます。これらのふたつの再生方法を、目的に応じて使い分けるようにします。

ここでは、Dante98仕様のキャラクターをアニメーションさせる機能と、パターン登録によるアニメーション機能の2種類のモードを、ひとつひとつ説明していきます。大切な機能ですから、自作のドット絵のない人も、サンプルデータを読み込んで、ぜひマスターするようにしてください。

アニメーション実行

⬆パターンを登録し、それを再生する機能です。大きなものや長いものに向きます。ゲームキャラクター以外のドット絵アニメーション作りなどにも便利です。

アニメーションテスト

⬆32×32ドットのサイズ、前後左右各2パターンずつという、Dante98仕様のキャラクターを動かすにはこちらの機能が便利です。ゲーム感覚で動かせるのが特徴です。

Dante98で使用するためのアニメーション

ここで解説するアニメーション機能は、Dante98を使ってゲームを作るときに、主人公や街の住人などに使うことのできる、Dante98仕様のキャラクターを動かすためのものです。Dante98仕様のキャラクターとは、32×32ドットのサイズで描かれたドット絵が、前後左右とそれぞれ2パターンずつ、全部で8パターンそろっているもののことです。

動かしたいキャラクターは、指定ウインドー内に、8パターンをそろえて置いておきます。キャラクターのならべ方については、このページの下にある解説を読んでください。キャラクターの準備ができたら、アニメーションアイコンを左クリックします。4つのメニューが書いてあるウインドーが現われたら、そのなかにある、〝アニメーションテスト〟という文字にワクを合わせて左クリックします。すると、右下の写真にあるようなウインドーが開き、指定ウインドーには64×128ドット（縦長の長方形）のワクが現われます。指定ウインドーの四角いカーソルを動かして、ならべられたDante98仕様のキャラクターがすべて収まるように合わせます。カーソルがぴったり合わない場合は、キャラクターがキチンと整列しているか、またはキャラのサイズが違っていないかを確認してみましょう。

あとはキーボードのカーソルキーを押すと、〝アニメーションテスト〟のウインドーの中にある正方形のワク内で、キーの矢印に従ってキャラクターが動きます。もし人物や動物などのキャラクターなら、上向きの矢印のついたカーソルキーを押せば上に向かって歩き、右の矢印のキーを押せば右向きに歩きます。

このアニメーションテストの機能は、キャラクターをいちいちDante98に読み込まなくても動きをチェックできるというメリットがあります。また、指定が簡単なことも、特徴のひとつです。

⬆アニメーションテストを実行しているところです。ゲームをプレーするときと同じ感覚でキャラクターを動かせるため、スムーズに、入念にチェックできます。

キャラクターのならべ方に注意しよう

Dante98仕様のキャラクターには、8パターンのならべ方にも約束があります。右の図のように、縦に4パターンずつ、2列にならべます。順番も決まっていて、上から、後ろ向き、右向き、前向き、左向きの順にならべます。この順番は、動かすときのカーソルキーに対応しているので、間違ったならべ方をすると、カーソルキーとキャラの動きがちぐはぐになってしまいます。完成キャラをDante98に読み込むときも、同じならべ方をするので、つねに正しい順番でならべる習慣をつけるといいでしょう。

また、8パターンのドット絵は、たがいにくっつきあうようにならべないと、順番があっていても正しく動いてくれません。指定ウインドーに出る長方形のカーソルの大きさは、ちょうど、32×32ドットキャラの8体分になっています。はみださないように、きちんとならべるようにしましょう。

左へと
アレレ?

後
右
前
左
➡Dante98仕様の正しいならべ方です。この順番を間違ったままDante98に読み込むと、ちぐはぐに歩く人になったりしてしまいます。また、方向のないドット絵（爆発パターンなど）の場合も、順番に気をつけないとうまくアニメしてくれなくなります。

パターン登録によるアニメーション

〝パターン登録によるアニメーション〟とは、何枚ものドット絵を、動かしたい順番にならべ、それを、つぎつぎと連続して表示させることによってアニメーションさせる機能です。動かすために登録したドット絵を、パターンと呼びます。この再生方法は、ひとコマひとコマを撮影していくという、テレビでおなじみのセルアニメーションや人形アニメに近いものだといえます。1枚1枚のパターンそれぞれに、表示時間を設定できるので、リアルな動きのキャラクターも表現できる利点があります。

Dante98仕様のアニメーションテストと比べてみた場合、たしかに作業手順も多くなってはいますが、その分、自由度も高く、設定できる項目も豊富になっているため、より幅広いドット絵アニメーションを楽しむことができます。オリジナルプログラムによるアニメーションや、Dante98以外のゲーム制作ツールを使用するときのキャラクターメイキング、また、単にドット絵アニメーションを作って楽しみたい場合には、この、パターン登録によるアニメーションを使うことになります。

パターン登録によるアニメーション機能には、大きく分けて3つの作業過程があります。まずひとつは、〝アニメーション実行〟です。これは、設定にしたがってアニメーションを再生するためのもので、CDプレーヤーやカセットデッキの〝PLAY〟ボタンと同じと考えてください。ここでは、残りのふたつの作業、〝サイズ/スピード変更〟と〝パターン登録〟を、それぞれ詳しく解説していきます。

サイズ/スピードの設定

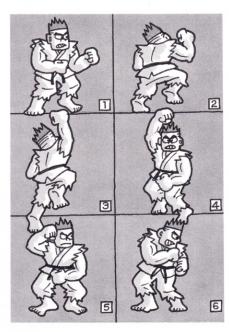
パターン登録によるアニメーションでは、Dante98仕様の場合と違い、再生前にしなければいけない設定がいくつかあります。

☗矢印をクリックして数値を変えて、好きな設定にすることができます。サイズの変更をするときは、クリアーしたくないデータが登録されてないかを確認しましょう。

☗サイズが64×64ドットの場合のアニメーション実行画面です。オリジナルゲームのドット絵アニメーションなど、幅広い用途に応用できる機能といえます。

パターンの登録に先だって、まず最初にするのが、この〝サイズ/スピードの設定〟です。その名のとおり、アニメーションさせたいドット絵のサイズを決め、再生時のスピードを設定する機能です。

アニメアイコンを左クリックすると現われるメニューウインドーの中から、〝サイズ/スピード変更〟という文字にカーソルを合わせて左クリックし、設定ウインドーを開きます。このウインドーにある4つの矢印を左クリックして数値を変えることによって、サイズ、スピードの設定をすることができます。

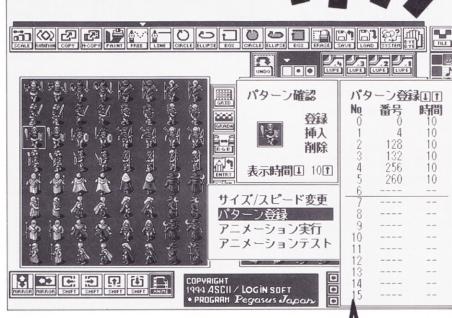
ここで選択できるサイズは、16×16ドット、32×32ドット、64×64ドットの3種類で、矢印を左クリックすることで切り替えることができます。ここで、注意しなければいけないのは、ウインドー内にも書いてあるように、サイズを変えることによって、すでに登録されているパターンや設定などがある場合、そのアニメーションデータがすべてクリアーされてしまうということです。長いアニメーションデータを登録している場合などは、取り返しのつかない事態を招かないように、別ファイル名でセーブをしておくようにしましょう。

スピードの設定も、同じように上下の矢印を左クリックして数値を変えます。上向きの矢印をクリックするたびに数値が増え、逆に、下向きの矢印では数値が減ります。数値は0から99まで設定でき、大きいほどスピードが速くなりますが、0に設定しても動かないということはありません。スピードは設定を変えても、データクリアーされることはありません。いろいろな数値で試して、そのアニメーションにもっとも適切なスピードを設定するようにします。

また、ここで設定したサイズとスピードのデータは、ANM形式でセーブすることができます(セーブ形式については55ページで解説しています)。パターン登録によるアニメーションは、128ものパターンを登録できるため、比較的長いアニメーションデータを扱うことが多い機能です。描いたドット絵だけではなく、アニメーションデータのセーブも心がけるといいでしょう。

パターンの登録

メニューウインドーの〝パターン登録〟を左クリックすると、ふたつのウインドーが開きます。それが右の写真です。左側にある、絵が動くワクのあるものを〝パターン確認ウインドー〟、右側にあるものを〝パターン登録ウインドー〟と呼びます。これらを使って、アニメーションさせたいドット絵を順序立ててならべていくのが、パターン登録の作業です。このふたつのウインドーの働きを、個別に説明しましょう。

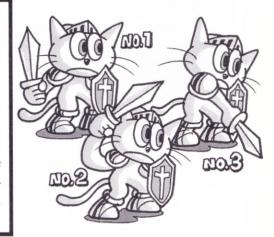
手順にしたがってすべてのパターンを登録し終えたら、右クリックしてメニューウインドーに戻り、〝アニメーション実行〟の文字を左クリックし、現われたウインドー内の〝OK〟を左クリックすることで、登録したパターンをアニメーションとして見ることができます。

キャラクターツクール98の各機能の説明

パターン登録ウインドー

任意のパターンをどの順番で、どのくらい表示させるかを設定するウインドーです。〝NO.〟は登録した(できる)パターンの再生順番で、0から127まであります。〝番号〟はそのパターン固有の番号。〝表示時間〟はパターンをどのくらいの時間表示するのかを表わしています。ウインドー内の、文字列の下にある線(カーソルバー)は、登録や削除をする位置を決めるためのもので、左クリックすることで、好きな位置に動かせます。右上にある矢印を左クリックするとカーソルバーが高速で動きます。

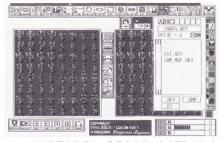
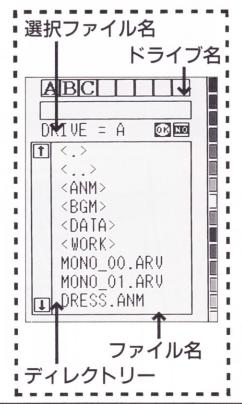
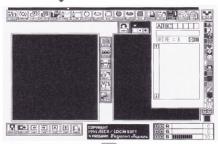
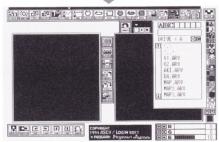
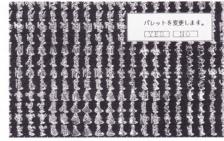
パターン確認ウインドー

このウインドーの働きは、パターンの登録、挿入、削除、そして表示時間設定です。〝登録〟は、指定ウインドーのカーソルで選択したドット絵を、登録ウインドーのカーソルバーの位置にセットします。このとき、その位置にすでに登録ずみのパターンがある場合は、上書きされてしまいます。〝挿入〟は、上書きせずに、パターンをはさみ込みたいときに使います。〝削除〟は、カーソルバーの位置に登録されているドット絵を消したいときに使います。どの機能も、ウインドー内のそれぞれの文字を左クリックして使います。

〝表示時間〟では、ひとつひとつのパターンを、どのくらい表示させるかを決めます。上下の向きの矢印を左クリックして数値を変えます。0から99まで設定でき、数値が小さいほど表示時間は短くなります。後で表示時間を変えるときも、〝登録〟をしないと変更されません。

ロードアイコン

ロードは、フロッピーディスクやハードディスクに保存されたデータを、画面に呼び出すための機能です。

ロードアイコンを左クリックすると、このページのまん中にあるようなロードウインドーが開きます。一番上にある、Aからならんだアルファベットがドライブを表わし、その下の囲みには選択したファイル名が表示され、〝DRIVE=〟となっている部分には選択したドライブ名が表示されます。さらに下にある大きな囲みがファイル選択エリアで、〝<>〟で囲まれているのはディレクトリー、それ以外はすべて読み込み可能なファイル名です。

ロードするには、まずデータが格納されているドライブを左クリックで選択し、ファイル選択エリアに表示された、目当てのディレクトリーやファイル名を左クリックします。選択したファイル名が正しければ、〝OK〟を左クリックします。「パレットを変更します」というメッセージが出た場合は、〝YES〟を左クリックすると、正しい色でロードされます。

ロードを実行する前に、作業中のデータを消してしまわないように、必ずセーブをするようにしましょう。

まず最初にするのはドライブの選択です。環境によって、最大8つのドライブ名が表示されます。

読み込みたいファイル名を探します。見えない部分は、選択エリアの左にある矢印をクリックして表示させます。

ANMデータ以外のファイルは、パレットを変更しないと、正しい色でデータを読み込むことができません。

読み込み可能なファイルについて

MAG形式のデータを読み込んだところです。予備画面にロードするため、大きな絵でも表示できます。

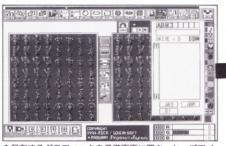
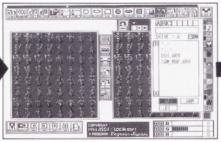
このソフトを買っていただいた方のなかには、すでになんらかのグラフィックツールでドット絵を描かれている方も多くいらっしゃると思います。キャラクターツクール98なら今まで描いたデータを無駄にすることなく読み込むことができます。

グラフィックツールですと、まず、ツァイト製の『Z's STAFF KID98』の〝ZIM〟形式、シーラボ製の『マルチペイント』の〝MAG〟形式、そしてシステムソフト製の『アートマスターコア』とログインソフトの『お絵描きツール』の〝ARV〟形式が読み込み可能です。グラフィックツール以外ですとタケルで販売している『キャラクターエディター98』の〝GPT〟形式や、ブラザー工業のソフトウェアベンダーTAKERUで発売している『チャイムズクエスト』の〝KCC〟形式の読み込みが可能です。

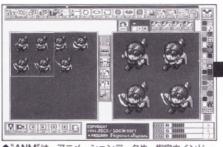
セーブアイコン

セーブとは、作ったドット絵やアニメーションデータを、フロッピーディスクやハードディスクに保存する機能です。キャラクターツクール98がサポートしているのは、"ARV"、"ANM"、"B1"の3形式です。この中から、目的に合った形式を選んでセーブをします。"ARV"形式と"B1"形式は、予備画面にあるグラフィックのみをセーブし、逆に"ANM"形式は、アニメーションデータなどを含む、予備画面以外のデータをセーブします。

大切なデータを消してしまったりしないように、こまめにセーブをするように心がけましょう。

ARV、B.1形式でセーブする場合

保存するグラフィックを予備画面に置き、セーブアイコンを左クリックして、セーブウインドーを開きます。

セーブしたいドライブとディレクトリーを指定したら、"ARV"か".B1"を選んで左クリックします。

ファイル名を表示する囲みを左クリックし、キーボードでファイル名を入力し、"OK"を左クリックします。

ANM形式でセーブする場合

"ANM"は、アニメーションデータや、指定ウインドーにあるグラフィックなどを保存するための形式です。

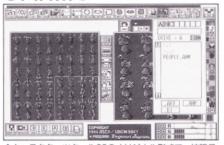
拡張子を選ぶときに"ANM"を左クリックする以外は、"ARV"形式の場合と同じ手順で操作をします。

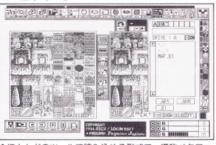
予備画面のグラフィックは一切セーブされません。両方保存したいときは、別々のファイルでセーブします。

セーブ形式についての説明

●ARV●

「お絵描きツール」や「アートマスターコア」などのツールがサポートしているファイル形式で、拡張子は"ARV"です。予備画面をセーブすることができます。

●ANM●

キャラクターツクール98のオリジナル形式で、拡張子は"ANM"です。アニメーションデータなどを含め、予備画面以外のデータをセーブすることができます。

●B.1●

ほとんどのツールで読み込める形式で、通称ベタファイル。拡張子は"B1"です。キャラクターツクール98が採用しているのはパレットデータのない形式です。

RPGツクール Dante98への データの移しかた

ここでは、キャラクターツクール98で作成したデータを、Dante98に転送する方法を説明します。

キャラクターツクール98

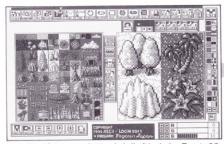
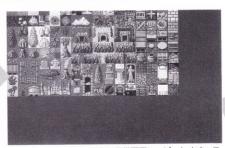
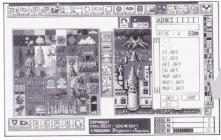
Dante98

STEP 1 なにはともあれデータをセーブ

ここでは、Dante98へのデータの移しかたについて説明します。

まず、Dante98のマニュアルのユーティリティーのページを参照して、サイズ、方向、個数を間違えないようキャラクターを描きます。このとき使用するパレットは、Dante98に使用されているものに合わせると失敗がありません。パレットについては、58ページで詳しく説明しています。

次に、完成したグラフィックを予備画面に転送します。このとき、画面の端から隙間なくキッチリと配置するようにしてください。なぜなら、キャラクターツクール98で使う取り込み用のワクと、Dante98のグラフィック取り込み用のワクとでは、移動するドットの単位が異なるため、ともすればワクが微妙にズレて、うまく取り込めないことがあるからです。ワクの範囲を32ドット以上にすると位置合わせが楽です。

転送作業が終わったらデータをセーブします。セーブアイコンをクリックしてウインドーが開いたら、セーブしたいドライブを指定してファイル名を入力し、拡張子をARV（Dante98で読み込み可能なグラフィックファイルの形式）にしてセーブします。ちなみに、通常画面でANM形式でセーブしても、そのデータはDante98では読み込めません。詳しいセーブのしかたについては、53ページを参照してください。

⬆まずはグラフィックデータを作成します。Dante98では、フィールドキャラは32×32ドットという具合に、キャラクターによってグラフィックの大きさが決まっていますので、この大きさを越えないように描きましょう。

⬆作成したデータはいったん予備画面にコピーします。このときただ適当にコピーするのではなく、画面の左すみからコピーしておきましょう。いいかげんにコピーするとDante98でうまく読みだせなくなる場合があります。

⬆作成したグラフィックデータは必ずARV形式でセーブしましょう。ANM形式では予備画面のデータはセーブされませんし、Dante98ではこのANM形式のデータを読み込むことはできません。

STEP 2 お次はDante98を起動するのだ

フロッピーディスクの場合

Dante98のユーザーディスクを入れて起動する。

フロッピーでキャラクターツクール98を使用している場合は、以下のような手順でDante98を起動してください。

キャラクターツクール98で描いたグラフィックをフロッピーにセーブしたら、終了アイコンをクリックして、いったんキャラクターツクール98を終了させます。次に、キャラクターツクール98のユーザーディスクを抜き取ります。

今度はDante98を起動させます。ドライブがふたつ内蔵された、デスクトップタイプのマシンの場合は、ユーザーディスク1をAドライブに、ユーザーディスク2をドライブBに入れ、リセットボタンを押します。ドライブがひとつしかないノートパソコンを使用している場合は、ユーザーディスク1をRAMドライブにコピーし、第一ドライブをRAMドライブに指定する作業を行ない、その後、ユーザーディスク2をドライブに入れ、リセットしてください。

Dante98のメニュー画面が表示されたらカーソルキーを使ってカーソルを動かし、〝ユーティリティー〞を選択します。すると、上の写真のようなメニューが表示されます。これは、Dante98にある機能で、ZIMやARVといったグラフィックデータを読み込むためのユーティリティーです。

ハードディスクの場合

ハードディスクを使ってキャラクターツクール98を使用している人は、以下の手順に従ってDante98を起動してください。

キャラクターツクール98で作成したグラフィックのセーブが終わったら、終了アイコンをクリックしてキャラクターツクール98をいったん終了させます。そして、上の画面のようにメニューが表示されたら、Dante98をマウスでクリックします。

すると、Dante98のプログラムが起動され、中央の写真のようなメニュー画面が表示されるはずです。クリックしてもなにも反応がない場合は、ハードディスクへのインストール時に、キャラクターツクール98のプログラムをDante98のディレクトリーへ組み込む作業が正常に行なわれなかった可能性があります。この場合には、インストール作業をやり直すか、MS-DOSに戻ってDante98を改めて起動してください。

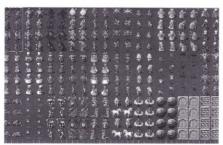
Dante98のメニュー画面が出たあとは、マウスではなく、キーボードを使うようになりますので注意しましょう。カーソルを動かして、メニューのなかから〝ユーティリティー〞を選んでください。すると、上の写真のようなメニューが表示されます。これは、Dante98にオリジナルのグラフィックを読み込むためのユーティリティーです。

STEP 3 転送キャラクターの種類を選ぶ

グラフィックデータの読み込み作業を始める前に覚えておかなくてはならないのは、読み込みは必ず、キャラクターの種類ごとに行なうということです。

Dante98のユーティリティーのメニューを見ると、読み込めるグラフィックの種類は、〝フィールドキャラ〟、〝敵キャラ〟、〝マップパターン〟、〝タイトル〟、の４種類となっています。このうち、キャラクターツクール98を使って描くことができるのは、フィールドキャラと敵キャラとマップパターンの３種類です。

たとえば、あなたが主人公キャラとして使うために作成したグラフィックデータなら必ず、〝キャラクターを読み込む〟を選択してください。種類の異なるグラフィック、たとえば〝敵キャラを読み込む〟を選択してしまうと、そのキャラクターは主人公ではなく、モンスターのデータとして記録されてしまいます。また、パレットが異なるため、色のバランスが崩れてしまいます。そこで、種類の選択時にデータを間違えないよう十分気をつけ、異なる種類のキャラクターを読み込む場合は、いったん必ずメニューに戻って種類の選択をしてください。

読み込みの作業は簡単です。まず、ユーティリティーのメニューのなかから読み込みたいキャラクターの種類を選択すると、ファイル選択の画面が表示されます。ここで、セーブディスクをユーザーディスク２と入れ替えてください。次に、カーソルをドライブ名に合わせてリターンキーを押すと、そのなかにあるディレクトリーやファイル名が表示されます。セーブしたファイル名にカーソルを合わせてリターンキーを押すと、データの読み込みを開始します。

☗フィールドキャラクターの場合は、このように縦128ドット横64ドットのカーソルが表示されます。

☗モンスターの場合は縦96ドット横80ドットのカーソルを操作して取り込み作業をおこないます。

注意

マップ、フィールドキャラとモンスターのパレットデータは異なります！

☗最初は自分でパレットはいじらずに、Dante98と同じものでキャラクターを描いてみましょう。

☗マップとフィールドキャラは同じパレットを使用します。個別にパレットを作らないように注意。

PC-9801は、4096色の中から選んだ16色を同時に画面に表示できます。この16種類の色の組み合わせを〝パレット〟と呼んでいます。キャラクターツクール98を使うと、パレットに入れる色を１種類ずつ好きな色に設定できますが、Dante98用の絵を描く際には、その設定に注意が必要です。

Dante98では、色番号0番が透明色、14番は黒、15番は白に設定されています。もしも自分でパレットを作る場合は、この設定を必ず守ってください。ただし、自分で設定したパレットで描いた絵を読み込んだ場合、Dante98のサンプルの絵のパレットも同時に変更され、その結果、色のバランスが崩れることがあります。また、同一画面上に表示されるフィールドキャラとマップは同じパレットを使用しますので、マップのパレットも変更され、たいていの場合、画面が非常に見づらくなってしまいます。

これを防ぐため、あらかじめキャラクターツクール98付属のサンプルの絵を読み込んで、それから、パレットを変えずに絵を描くとよいでしょう。Dante98のパレットの色はドット絵のプロが選んでいますので、工夫しだいであらゆる表現が可能ですし、欲しい色がなくても、グラデーション機能を使えば中間色が出せます。サンプルの絵を見ながら、プロのテクニックを参考にしてください。

なお、敵キャラはフィールドキャラやマップとは別のパレットを使用しています。ですから、敵キャラを描く際は敵キャラのサンプルの絵を読み込んで、そのパレットで絵を描いてください。

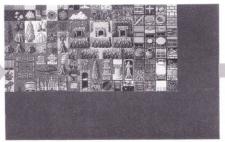
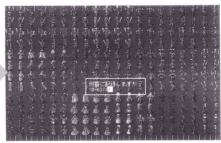
STEP 4 読み込む絵を選択

読み込みが終わりグラフィックが表示されたら、セーブディスクを抜いてユーザーディスク2を入れ、カーソルキーで取り込み用のワクを動かして位置合わせをします。

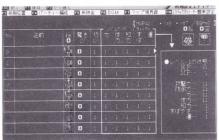
主人公キャラなら64×128ドットのサイズのワクが表示されます。ひとつのキャラクターにつき8枚分描いた絵を、そのワク内に収めてください。敵キャラの場合は、80×96ドットのワクが表示されますので、そのサイズで描いた敵キャラのひとつにワクを合わせます。このときワクがズレていると、キャラクターの絵がうまく取り込めませんので、きちんとワクの中央にキャラクターが収まるよう注意してください。

ワクを合わせたら、リターンキーを押します。ここで、取り込んだキャラクターを、サンプルデータの何番に記録するかを聞いてきますので、番号を入力してリターンキーを押してください。サンプルデータの中の同番号の絵は、自分の描いたものに変更されます。サンプルの中で、消してもいいキャラクターの番号を、あらかじめ覚えておくとよいでしょう。

なお、同種類のキャラクターなら、以上の操作の繰り返しで、続けていくつもの読み込みが可能です。種類選択のメニューに戻るにはエスケープキーを押します。

⬆グラフィックデータの読み込みが完了すると、このように自分の描いたグラフィックが表示されます。

⬆フィールドキャラの場合は、取り込み用のワクをこのようにキャラクターにあわせてリターンキーを押します。

⬆すると何番に登録するのかを聞いてきます。自分の好きな場所にキャラクターを登録しましょう。

STEP 5 ユーザーディスクにセーブして完了

読み込みがすべて終了したら、ユーティリティーのメニュー画面でエスケープキーを押し、メインメニューに戻ります。取り込んだキャラクターは、〝主人公キャラの初期設定〟や、〝敵キャラの編集〟などのエディターで確認できます。エディター終了時には、〝データを記録して終了する〟を選択してください。これで、転送したキャラクターがいつでも使える状態になります。

⬆登録したキャラクターはすぐに使用することができます。ただし以前にあったキャラは消去されています。

Dante98へのデータの移しかた

ログインソフトウェアコンテストのお知らせ

キミの作品をログインソフトウェアコンテストに送ろう!

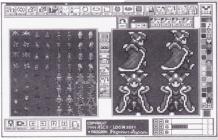
キミのオリジナル作品が完成したら、ログインソフトウェアコンテストに応募してみませんか？　優秀作品は雑誌『ログイン』誌上で発表され、作者には賞金が贈られます。

パーソナルコンピューター情報を満載した雑誌『ログイン』では、読者からオリジナルソフトウェア作品の投稿を募集し、〝ログイン大賞〟という賞を設けて、ソフトウェアコンテストを開催しています。ログイン大賞についての詳しい内容や応募方法については、右のページで説明していますので、そちらを参照してください。

このログイン大賞ソフトウェアコンテストには、〝ツクール部門〟というものがあり、ログインDISK&BOOKとして発売された各種ツクールを使った作品を募集しています。ここで、みなさんがキャラクターツクール98で作ったオリジナルキャラクターを募集しています。なお、キャラクターのみのグラフィックデータ、Dante98を始めとする他のゲームツクールと組み合わせたオリジナルゲームなど、どちらも受け付けています。

ログインソフトウェアコンテストに応募された作品には、厳正な審査が行なわれます。そして3ヵ月に一度、応募作品のなかから特に優秀な作品を選出し、ログイン大賞入賞作品として誌上で発表します。プログラム部門、ツクール部門の入選作品は、ブラザー工業(株)のソフトウェア自動販売機〝TAKERU〟から、もしくはログインDISK&BOOKシリーズとして販売される場合があります。

なお、ログインソフトウェアコンテストは、CD-ROM付きムック『TECH LOGIN』とも連動しています。入選作品は、TECH LOGINに付いているディスクやCD-ROMに収録される場合があります。

TECH LOGINは、生まれたばかりの、まったく新しいタイプのマルチメディアムックです。下のコラムで紹介していますので、ぜひ目を通しておいてください。あなたの力作の応募をお待ちしています。

⬆キャラクターツクール98を使って描いた自慢のオリジナルキャラを、送ってください。

LOGIN

ログインは、月2回発行される、パソコンの総合アミューズメント情報誌です。新作パソコンゲームの紹介や人気ゲームの攻略法をはじめとして、パソコン本体や周辺機器の情報などパソコンに関する最新情報記事のほか、映画や書籍、ハイテクグッズやオモチャに至るまで、ホビー関連の幅広い情報を満載しています。

ログインでは、読者から作品を募集し、オリジナルソフトウェアのコンテストを開催しているのです。応募された作品には、スタッフによる誌上コメントが与えられ、優秀な作品は〝未確認クリエイターズ〟のコーナーに掲載されます。キャラクターツクール98で作ったあなたの作品を、ぜひ送ってくださいね。

LOGIN TECH LOGINの2誌で募集しています

TECH LOGIN

TECH LOGINは、パソコンを使って自分で何かを作り出してみたい人のための雑誌です。プログラミングやツクールを使いこなすテクニックなど、毎号クリエイターの役に立つ情報がぎっしり掲載されています。PC-9801用のCD-ROMと3.5インチのディスクがついたムックの形式で、CD-ROMのなかには最新のデジタルビデオや最新ソフトの体験版などが収録されています。もちろん毎号バージョンアップするカーレースや連載RPGなどゲーム関係も大変充実しています。

このTECH LOGINもログインソフトウェアコンテストとも連動しており、広く作品を募集しています。

ログイン大賞とは？

ログイン大賞とは、雑誌ログインの創刊当初から開催されている、読者からの投稿によるオリジナルソフトウェアのコンテストです。ログインDISK&BOOKを手に入れたら、ぜひ応募してください。

ログイン誌上には、読者のみなさんが作ったオリジナルソフトウェアを発表する場として、〝未確認クリエイターズ〟というコーナーがあります。ログイン大賞とは、このコーナーのソフトウェアコンテストに応募された優秀作品に対して贈られる、栄誉ある賞の名前なのです。

このログイン大賞では、プログラム部門、CG部門、ツクール部門の3つの応募部門を設けて、作品を募集しています。キャラクターツクール98で作られた作品は、ツクール部門で受け付けています。

ログイン大賞を受賞するには、まず、未確認クリエイターズのコーナーで、ログイン大賞ノミネート作品として発表される必要があります。応募作品はスタッフの間で審査され、ログイン大賞としてふさわしいと思われるような、高いレベルの作品がノミネートされます。毎号いくつかのノミネート作品が紹介され、3カ月に一度、それまでにノミネートされた作品がさらに厳しく審査され、ログイン大賞が選出されます。

入選作品は誌上で発表され、優秀作品には、1席から3席までの入選クラスと部門に合わせて、それぞれ賞金が贈られます。このページの下の応募方法を読んで、あなたもぜひ、キャラクターツクール98でログイン大賞にチャレンジしてみませんか？

●コンテストで用意されている部門●

プログラム部門

この部門は、自分でプログラムを作れる人のために設けられた部門で、読者のオリジナルプログラムを募集しています。応募作品はゲームに限りません。あなたが作った完全なオリジナル作品であれば、グラフィックツールや音楽ツール、ゲーム作成ツールなど、どんな作品でもオーケーです。作品をお待ちしています。

CG部門

CGの作品を募集している部門です。CGといっても気構える必要はまったくなく、作品はカラーでも、モノトーンでもかまいません。また、使用するツールの指定はありませんし、表現方法やテーマも自由に描いていただいて結構です。あなたの感性を最大限に活かした、個性的な作品をスタッフ一同期待しています。

ツクール部門

ログインDISK&BOOKで発売された各種ツクールを使った作品を募集している部門です。キャラクターツクール98で作った作品は、この部門あてに送ってください。Dante98とキャラクターツクール98を組み合わせた作品も、このツクール部門で受け付けています。あなたのアイデア次第で可能性が広がる部門です。

応募方法

作品が完成したら、まず、応募用のディスクに住所、氏名、電話番号を明記したディスクラベルを必ず貼ってください。次に、以下の内容を記した書類を作ってください。

①郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、賞金の振り込み口座（銀行名、支店名、口座番号、名義人の氏名と住所）。住所と氏名、名義人の名前にはフリガナをつけてください。未成年の方は保護者の承諾を受け、保護者の住所、氏名、電話番号も併記。

②グラフィックなどの作品を作るのにかかった時間や、作品に対するコメントなど。応募ディスクと書類の用意ができたら、それらをひとつの封筒にまとめて入れ、右のあて先まで送ってください。

③なお、入選した場合には、作品の著作権は(株)アスキーに帰属します。賞金は作品が掲載されたログインが発売された日の翌月の末日に、指定口座に振り込まれます。また、応募作品は原則として返却いたしませんので、ご了承ください。

●あて先●

〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー
ログインソフト編集部
『未確認クリエイターズ○○部門』係

ここで紹介しているグラフィックツールとツクールで作成したグラフィックデータはキャラクターツクール98で読み込むことが可能です。資産を無駄なく活かしましょう。

拡張子別対応ツールカタログ

ARV お絵描きツール アートマスター コア

ログインDISK&BOOK『お絵描きツール』は、システムソフトから販売されている本格的グラフィックツール、『アートマスターコア』の機能を一部制限し、価格を下げてお求めやすいようにしたソフトです。グラフィックをプリンターで出力したり、スキャナーで取り込んだりといったような、システムソフト版の高度な機能こそ搭載していませんが、基本的な描画機能は十分に備え、操作方法はほぼ共通しています。

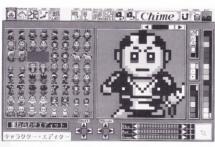
お絵描きツールで扱えるのはARVという形式のグラフィックデータです。これはキャラクターツクール98でも自由に読み込んだり、書き込んだりできるデータ形式です。また、兄貴分のアートマスターコアも同じ拡張子のデータを扱えます。なお、このファイル形式はDante98にも対応しており、コンバートせずに使用することができます。

⬆お絵描きツールは、多機能、高機能のグラフィックツール、『アートマスターコア』の機能縮小版です。

⬆こんなふうに、面白い効果を出すための機能もついています。これは、描いた絵を波紋効果で処理したもの。

KCC チャイムズクエスト

『チャイムズクエスト』は、ソフトウェア自動販売機TAKERUで販売している、RPGを作るためのツールです。プログラムの知識はないが、アイデアは山のようにもっているというアマチュアゲームデザイナーはたくさんいます。これは、そのような人がプログラムを組むことなしにRPGを作成できるツールなのです。発売されたのはDante98より前ですから、PC-9801版RPGツクールの最初のものです。

チャイムズクエストには、専用のキャラクターエディターが付属しています。この専用エディターで描かれたデータがキャラクターツクール98で読み込み可能です。

⬆チャイムズクエストは、アマチュアゲームデザイナーがプログラムの知識なしにRPGを作るためのツールです。

ZIM Z's STAFF KID98

PC-9801用のグラフィックツールとして、かなりの歴史を持ち、幅広いユーザーからの期待に応える形で発展してきたのが、この『Z's STAFF KID98』です。ペン先、色の選択、パレットの変更など、このソフトが確立した作業手順や全体の構成が、グラフィックツールのお手本になってきたといえるでしょう。

このZ's STAFF KID98は、かなり普及しているグラフィックツールなので、すでにこのツールを使ってフィールドキャラやモンスターといった、Dante98用のキャラクターを制作している人も少なくないと思います。キャラクターツクール98は、ZIM形式のファイルも読み込むことができますから、Z's STAFF KID98で作ったグラフィックデータを無駄にすることなく、そのまま活かすことができます。

⬆『Z's STAFF KID98』は、グラフィックツールのスタンダード。もっともポピュラーなソフトなのです。

⬆パレットの選択など、作業がしやすいように考えられている。写真のWindowsバージョンも現在開発中です。

GPT キャラクターエディター98

『キャラクターエディター98』は、ログインソフトから1993年にソフトウェア自動販売機TAKERUを通して発売された、キャラクター作成用のツールです。このソフトは、ゲームを作るためのプログラムの知識はあるが、登場させるキャラクターを作るためのツールがなくて困っている、という人に向けて作られた、いわゆるプログラマー用のツールです。基本的な描画機能に加え、キャラクター作成時に便利な補助機能、アニメーションの実行機能なども搭載しています。また、価格もリーズナブルなため、多くのアマチュアゲームプログラマーから高い評価を得ています。

↑2800円というお手頃価格のキャラクターエディター。この価格でも、いろんな機能をシッカリ満載しています。

MAG マルチペイント

『マルチペイント』は、もともとはパソコン通信のフリーソフトウェアとして流通していたグラフィックツール『マグロペイント』を商品化したものです。

ネットワークのユーザーというのは、ソフトに関して研究熱心な人が多いものです。そういった多くのユーザーからの率直な意見を聞き入れ、機能や、操作性の改良を重ねた結果、パソコン通信に流通するソフトは、ユーザーにとって本当に使い勝手のよいものに育っていくのです。このマルチペイントも例外ではありません。グラフィックツールとしての機能や操作性には定評があります。また、メニューの表示形式なども、わかりやすく工夫されています。

このマルチペイント、98MATEユーザーが持ち望む256色対応バージョンの開発が、現在進行中とのことです。

↑マルチペイントは、ネットワーク上で流通していたグラフィクツールで、エントリーユーザー向けのソフト。

↑画面の構成、ウインドーの開く位置やデザインなどにも特徴があります。操作性がよいのも嬉しいソフト。

B1 ベタファイル

ベタファイルとは、PC-9801で標準的に使用されているグラフィックデータのファイル形式です。現在、市販されているグラフィックツールは、複数のファイル形式に対応しているものが多いのですが、標準であるB1形式に対応している場合が多いのです。もしお手持ちのグラフィックツールがARV、ZIM、MAGいずれの形式に対応していない場合でも、B1形式でセーブすることができれば、キャラクターツクール98で読み込むことができます。

ただし、B1形式では、パレットデータをディスクにセーブすることができませんので、ご注意ください。

↑B1はベタファイルのこと。PC-9801で標準的に使うことのできる形式。パレットデータはセーブできません。

ANM オリジナルアニメデータ

キャラクターツクール98では、最高128枚までのキャラクターをパターンとして登録し、連続再生してアニメーションを作ることができます。この機能は、作成したキャラクターの動きをチェックするために用意された、キャラクターツクール98独特のものです。つまり、ほかのグラフィックファイルとは、性質の異なるファイルなのです。

ANMというファイル形式は、キャラクターツクール98で作ったアニメーションデータを保存するためのものです。ほかのグラフィックデータとは違い、セーブする際は、予備画面へグラフィックデータを転送せずに、メイン画面で行ないます。

↑キャラクターのグラフィックと、アニメーション用のデータをまとめてセーブするためのファイルです。

フロッピーディスクの取り出し方

●右のディスクポケットに、3.5インチと5インチのフロッピーディスクが1枚ずつ入っています。ソフトウェアの内容にメディアによる違いはありません。お手持ちのPC-9801に内蔵されているフロッピーディスクドライブと同じタイプのフロッピーディスクを取り出してください。

●ディスクポケットは、切り込み部分に沿って爪などで開封してください。その際、フロッピーディスクに傷がつかないように十分に注意してください。

●ソフトウェアの利用方法は、本書16ページの"キャラクターツクール98を使用するための準備"をご覧ください。

LOGiN DISK&BOOKシリーズ
PC-9801でオリジナルゲームキャラクターを作ろう!
キャラクターツクール98
RPGツクール Dante98 対応
インストールディスク
PC-9801シリーズ　3.5"-2HD
For MS-DOS (Ver.3.1以降)
©1994 Pegasus Japan Corp.
©1994 by ASCII Corporation.

256
MF2HD
DataLife
MITSUBISHI KASEI

LOGiN DISK&BOOKシリーズ
PC-9801でオリジナルゲームキャラクターを作ろう!
キャラクターツクール98
RPGツクール Dante98 対応
サンプルディスク
PC-9801シリーズ　3.5"-2HD
For MS-DOS (Ver.3.1以降)
©1994 Pegasus Japan Corp.
©1994 by ASCII Corporation.

256
MF2HD
DataLife
MITSUBISHI KASEI

LOGiN DISK&BOOKシリーズ
PC-9801でオリジナルゲームキャラクターを作ろう!
キャラクターツクール98
RPGツクール Dante98 対応
インストールディスク
PC-9801シリーズ
5"-2HD
For MS-DOS
(Ver.3.1以降)
©1994 Pegasus Japan Corp.
©1994 by ASCII Corporation.

MITSUBISHI KASEI
DataLife®

LOGiN DISK&BOOKシリーズ

Q1.『キャラクターツクール 98』について次の中から選んで○印をつけてください

	良い ← 普通 → 悪い		良い ← 普通 → 悪い
カバーデザイン	5 4 3 2 1	ソフトの内容	5 4 3 2 1
本のサイズ	5 4 3 2 1	本の内容	5 4 3 2 1
ソフトの操作性	5 4 3 2 1	価格	5 4 3 2 1

Q2.『キャラクターツクール 98』を購入されたのはいつですか

（　　年　　月）

Q3.『キャラクターツクール 98』の内容、操作性、機能、全体的な印象などについてご意見をお聞かせください

Q4. お持ちのDISK&BOOK シリーズのタイトルをお書きください

Q5. お持ちのパソコンの環境についてお答えください

■ WINDOWS（有・無）　■ ハードディスク（　　メガバイト）

■ 音源（FM・MIDI・無）　■ 搭載RAM　（　　メガバイト）

■ CD-ROMドライブ（有・無）■ その他の接続機器（　　）

■ 利用可能なドライブ（3.5インチ・5インチ）　■ プリンター（有・無）

Q6. 今後のLOGiN DISK&BOOKシリーズに期待されることなど、なんでもお書きください

ご協力ありがとうございました

郵便はがき

料金受取人払

代々木局承認

729

差出有効期間
平成8年4月
27日まで
郵便切手は
いりません

1 5 1 2 4

（受取人）

東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
ログインソフト編集部
LOGiN DISK&BOOKシリーズ
『キャラクターツクール98』係

アンケートにご協力ください

フリガナ			
お名前		年齢	歳
ご住所 □□□-□□	都道府県　市区郡 ☎（　　）　-		
職業		性別	男・女
本書を何でお知りになりましたか	（1）書店（2）パソコンショップ（3）知人の紹介（4）ログイン（5）TECH LOGIN（6）ファミコン通信（7）月刊アスキー（8）EYE･COM（9）アスキー図書目録（10）その他の出版物［　　］		
購読しているパソコン雑誌（いくつでも）			
パソコンの使用目的		パソコン歴	年
使用機種	メーカー 機種名	次に買いたいパソコンは？	メーカー 機種名

LOGiN DISK&BOOKシリーズ

PC-9801でオリジナルゲームキャラクターを作ろう！

キャラクターツクール98

RPGツクール Dante98 対応

インストールディスク

PC-9801シリーズ
5"-2HD
For MS-DOS
(Ver.3.1以降)

MITSUBISHI KASEI
DataLife®